2/'92 NEJPRODÁVANĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

24 Kčs

Popular Computer Publishing

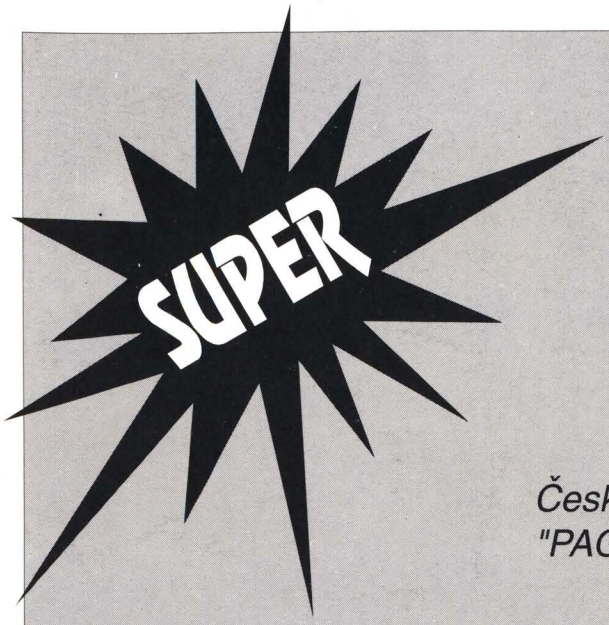
The Elf

Neuromancer

Heros Quest II

DRAGON'S LAIR I

B A T



Kvalita dosud nevídaná.

Máme fontů jako fondů!
Kterému z našich fontů dáte přednost?

České a slovenské znakové sady pro DTP program "PAGE STREAM" (AMIGA) Vám nabízí firma PCP.

Super fonty pro AMIGU vhodné pro profesionální sazbu.

Katalog fontů a naši cenovou nabídku Vám rádi zašleme. Pište na adresu: PCP, BOX 414, 111 21 Praha 1.

Computers Bohemia
Pod sychrovem I/49
Praha 10 Bohdalec
101 00
Tel.: 767 329
Fax: 236 43 14

AKTUÁLNÍ NABÍDKA

COMMODORE	
Amiga 500 Plus (novinka)	18.500
Amiga 500 (atraktivní cena)	15.500
monitor pro Amigu	11.000
TV modulátor A 520	1.090
paměť 0,5 MB s hodinami	2.099
paměť 2 MB	5.995
3,5" externí drive	4.500
ext. HD 20 MB A 590	15.900
ext. HD 52 MB	19.500
ext. HD 105 MB	26.000
Digi Fun (audiodigitizer)	1.999
MIDI Fun (MIDI interface)	1.598
C 64	5.100
Dataset 1530	990
5,25" ext. drive 1541	5.400
Joystick SJ 119	199
Joystick SV 124	399
Joystick RMT 122 IR	1.100
hra pro A 500	250
ČS manuál Amiga DOS	75
ČS manuál C 64	90
cartridge - hra pro C 64	130
Final cartridge III	1.600
cartridge s jednoduchým účetnictvím pro C 64	
Kickstart 1,3 na disketě (NOVINKA odstraní inkompatibilitu A 500 Plus)	350

KALKULÁTORY TRULY (velké množství za přijatelné ceny)

Kalkulátor Truly 101	599
(základní aritmetické a vědeckotechnické funkce, statistika, komplexní čísla)	
Kalkulátor Truly 105	1.199
(jako T 101 + 2 programy o 64 krocích, dvojrozměrná statistika, lin. regrese, řešení kvadr. rovnic a soustavy lin. rovnic, fyzikální konstanty, převody mezi čís. soustavami a fyz. jednotkami)	

ORGANIZÁTORY SHARP

ZQ 2250	3.550
(32 kB, 4x12 znaků, kalendář, termínový kalendář, 3x tel. seznam, poznámkový záznamník)	
IQ 5100 MN	4.990
(32 kB, 8x16 znaků, kromě funkcí jako ZQ 2250 umožňuje komunikaci s PC)	

Inzerované zboží si můžete koupit na výše uvedené adrese nebo si je můžete objednat na dobírku. Dodací lhůta ihned, maximálně do 3 týdnů (podle stavu zásob). Na všechny výrobky poskytujeme záruku, provedeme instalaci a instruktáž.

Objednávku napište na korespondenční lístek a zašlete na adresu Computers Bohemia, Box 414, Praha 1, 111 21.

2/'92 NEJPRODÁVANĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

P. O. Box 414, 111 21 Praha 1

RECENZE

Lotus E. T. C. II	2
Centurion	3
Alien Breed	4
Lord Of The Rings	5
Indiana Jones 3	6
Unreal	7
P. P. Hammer	8
Wrath Of The Demon	8

NÁVODY

Dragons Lair I	10
Darkman	11
Heros Quest II	12
B. A. T.	14
Neuromancer	16
The Elf	18
Dan Dare 2	19
Driller	20
Ataristův protiútok	21

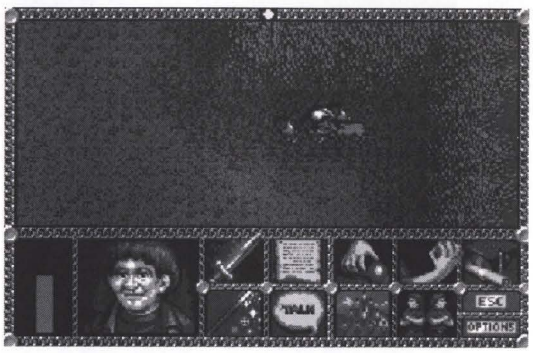
RUBRIKY

Hitparáda	8
Tip & Trik	9
Inzerce	22
Výhra	23
Předplatné	23

(c) Popular Computer Publishing, 1992.
ŠÉFREDAKTOR: Daniel Hrubý, *ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA:* Martin Ludvík, *REDAKCE:* Andrej Anastasov - ANDREW, Tomáš Adamec - TAD, *GRAFICKÁ ÚPRAVA:* Serge Lipsky Design, *GRAFICKÉ PRÁCE:* Jiří Vašíček, Jakub Červinka, Daniel Hrubý, Martin Ludvík, Tomáš Mayer, *SAZBA:* DTP CONTI. *PŘEDPLATNÉ:* SMS, U Pergamenky 8, 170 00, Praha 7, ROZŠIŘUJE PNS a soukromé distribuční firmy. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22. 5. 1991. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
Doporučená prodejní cena 24 Kčs

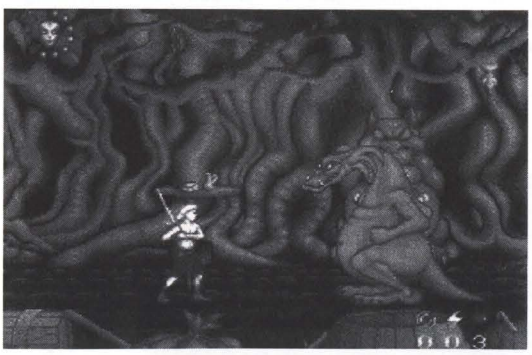
Lotus Turbo Challenge 2 je mistrovským dílkem. Jízda se stala ještě rychlejší a více strhující...

2



Lord Of The Rings Vol. 1 je počítačové zpracování prvního dílu známé knižní trilogie J. R. R. Tolkiena "Pán prstenů".

5



Wrath Of The Demon připomíná slavný Shadow Of The Beast. Chybí zde však ona potřebná dávka originality a osobité atmosféry.

8

The Elf - nejočekávanější návod a mapy na jednu z nejočekávanějších her roku 1991.

18

...a z příštího EXCALIBURU na vás vyskočí VELKÉ PŘEKVAPENÍ!

TURBO CHALLENGE·2·

Jedním z největších trháků herního trhu roku 1990 byl bezesporu Lotus Esprit Turbo Challenge od Gremlin Graphics.

Každému bylo jasné, že tak vděčný námět Gremlini hned tak neopustí. Koncem roku 1991 se tyto spekulace potvrdily - počítačové řidiče blikáním světel pozdravil LOTUS TURBO CHALLENGE 2.

Ukázalo se, že i tak kvalitní program, jakým bezesporu byl první Lotus, snese spoustu nových nápadů a vylepšení. Různých změn a zlepšováků bylo nakonec realizováno tolik, že Lotus 2 je třeba pokládat za zcela nový program spíše než za vylepšené pokračování Lotuse prvního. Posuďte sami: Hra nyní umožňuje jízdu se dvěma automobily. K starému známému Lotusu Esprit přibyl jeho menší a slabší bratříček, kabriolet Lotus Elan SE. S plně kapotovaným Espritem jezdíte do nepohody, kabriolet slouží k jízdám za příjemného počasí. Pokud k volantu zasedne osamělý počítačový král silnic, zaznamená příjemnou změnu - roztažení obrazu přes celou obrazovku. Ze starého Lotuse zůstala samozřejmě zachována možnost hry dvou hráčů a přibyla další novinka - propojení dvou počítačů po sériové lince umožňuje závody až čtyř preťekárov najednou!

Hlavní novinkou je změna koncepce tratí.

To jsou však víceméně maličkosti hlavní novinkou je změna koncepce tratí. Klasickým závodním okruhům z "jedničky" je odzvoněno. Lotus 2 se nyní jezdí jako jedna dlouhá trať, rozdělená na několik úseků, vyznačených tzv. "checkpointy" (tedy kontrolními stanovišti). Hráč již není limitován pozicí, kterou v závodě dosáhne (v Lotusu 1 bylo pro postup třeba umístit se do desátého místa), nýbrž pouze časovým limitem každého checkpointu. Naprosto odpadají starosti s palivem, a vůbec lze říci, že je nový Lotus mnohem méně realistickým simulátorem, než jste asi byli z prvního dílu zvyklí. Projeví se to tak trochu i na charakteru jízdy, nepřehlédnutelným znakem tohoto "žánrového posunu" jsou např. bonusová turbo - zrychlovadla, která můžete "sbírat" v posledním levelu. Tratí je celkem osm, přímý přístup k nim je možný díky použití passwordů. Co do zpracování a množství použitých prvků v konstrukci tratí zaznamenal nový Lotus velký krok kupředu. Krajina je nápaditější, překážky zapeklitější a počasí nestálejší. Čekají na vás bažiny, nepřemostěné potoky, dlouhé tunely, agresivní vegetace, závěje a zátarasy a mnoho dalších radostí. Aby vám nebylo na silnicích smutno, postarali se vám autoři o četnou společnost - překážet a narážet do vás budou speciálním konkursem vybraní závodníci, a samozřejmě že všichni budou pilotovat vozy fy Lotus.

Sečteno a podtrženo - Lotus Turbo Challenge 2 je mistrovským dílkem. Jízda se stala ještě rychlejší a více strhující, než tomu bylo u Lotuse 1, což je vzhledem k množství nově zahrnutých vylepšení zvláště potěšující. Jízda jednoho hráče nemá chybu. V módu pro dva hráče je třeba tolerovat "rozdělení" zvuků obou vozů, což počítač někdy zkrátka nestíhá - ale to asi jinak nejde. Až na několik málo vyjímečných situací i zde zůstává program stále stejně rychlý. Designéři odvedli stejně dobrou práci jako v Lotusu 1, hudebníci se ještě o trochu zlepšili. Systém menu je velice přehledný a uživatelsky přátelský, je třeba ocenit i použití stále více se prosazujícího systému passwordů. Výsledek tedy zní: Lotus Turbo Challenge 2 = dobrá zábava pro každou chvíli.

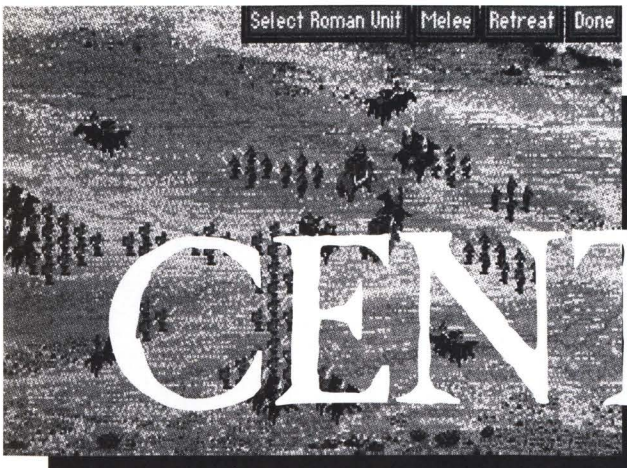
TAD

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

97

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

sport
Gremlin Graphics



CENTURION

Píše se rok 275 př.n.l. a začíná nová epocha, epocha římského impéria. Chcete se stát slavným vojevůdcem, uznávaným politikem, mocným imperátorem Evropy, Asie a Středomoří? Můžete toho dosáhnout, pokud budete věnovat svoji pozornost novému produktu fy Electronic Arts, strategické hře Centurion: Defender Of Rome, který je dalším z řady programů, které se inspirovaly "zázračnou" hrou roku 1986, Defender Of The Crown fy Cinemaware.

■ Svoji kariéru imperátora začínáte v hodnosti řadového důstojníka římské armády, jehož příkazům podléhá jedna jediná legie pěchoty. Vaším úkolem je stát se neomezeným vládcem celého okolního světa, tedy všech zemí, které se nacházejí na herním plánu. A těch je pěkných pár. Navíc se právě Řím nachází v dosti nezáviděníhodné situaci, kdy je neustále ohrožován pyšným Kartágem (schyluje se k punským válkám), barbary ze severu a dalšími osamělými a tudíž nevypočitatelnými útočníky. V takovéto situaci si musíte počínat velmi opatrně, neboť jeden jediný nerozumný krok může vést ke katastrofě.

■ Ačkoliv se budete muset hodně bránit (váš titul také zní "Obránce říma"), ve hře jsou mnohem důležitější akce útočné. Je nezbytné co nejrychleji dobýt co největší množství blízkých provincií, neboť pouze z jejich peněz a vojáků můžete stavět další legie, které budou moci vzdorovat nepřátelům. Váš způsob vlády v té které provincii se odrazí v náladě obyvatestva, proto je třeba ukládat porobeným zemím takové daně, aby nedocházelo ke vzpourám a rebeliím. Zalichotit obyvatelstvu lze ovšem i jinak - můžete uspořádat různé hry, včetně závodů kolesek a gladiátorských zápasů. V takovém případě ovládáte "svého" muže (arkádová sekvence) a pokud zvítězíte, můžete získat peníze i podporu lidu. Jak se hromadí vaše úspěchy, tak se zvyšuje vaše politická moc. Časem získáte oprávnění velet většímu počtu silnějších armád a nahromadíte také dostatečné množství peněz, abyste mohli vybudovat vlastní loďstvo, s jehož pomocí si můžete podmanit i ty nejvzdálenější kraje. Avšak cesta k hodnosti centuriona je velmi dlouhá a trnitá.

■ Nejdůležitějším uměním ve hře je umění vojevůdcovské. Pokud dojde k bitvě, musíte zvolit formaci svých jednotek a způsob boje. Během bitvy pak můžete řídit pohyby jednotlivých legií a měnit tak uspořádání svých vojů v závislosti na postupu protivníka. Velmi zde záleží na kvalitě vojáků (podle provincie, ve které byli verbováni) a na veliteli (čím hlasitěji umí důstojník řvát, tím je vaše šance na úspěch větší). Chce to jenom praxi. Podobně je tomu i u námořních bitev, kde nejdůležitější je vaše dovednost v ovládání lodi. Časem získáte takový cvik, že s trochou štěstí porazíte i dvakrát tak silné loďstvo, než máte sami.

■ Další důležitou dovedností je politická prozíravost a rozhled. Existují bohaté země (jako třeba Germánie, Galie a Hispánie), které je třeba získat přednostně a neplýtvat silami a časem při dobývání chudých provincií. Mějte též na paměti, že není vždy třeba jít cestou hrubého násilí - čas od času je možné vyjednáváním zabránit bitvě a z nepřátel si udělat spojence. Při vyjednávání má však šanci na úspěch pouze vojevůdce s vysokou charismou. Nejdůležitějším to shledáte při vyjednávání s Kleopatrou, vládkyní Egypta a nejkrásnější ženou historie. Pouze na vašem osobním kouzlu záleží, získáte-li Egypt... a něco ještě mnohem lepšího.

■ Pro všechny, kteří po tuhých bojích hru dohrají, připravili autoři možnost zvýšení obtížnosti. Pokud si tedy chcete zkazit náladu, zvolte si vyšší level - funguje to stoprocentně. S nejvyšší obtížností může totiž Centuriona dohrát snad jenom poloidiot.

■

TAD

CENTURION

83

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

strategie
EOA 1991

ALIEN BREED

Film "Vetřelci" (Aliens) se stal námětem mnoha počítačových her. Poslední hrou, kterou tento napůl akční film a napůl horror inspiroval, je Alien Breed.

Charakter hry lze vyjádřit velmi jednoduše - pamatujete-li se na výbornou hru Into The Eagles Nest, stačí zaměnit nacisty za zuřivá monstra, prostředí vojenské pevnosti za interiéry kosmické stanice a máte Alien Breed jako vyšitý. Samozřejmě, že toto je pouze zjednodušené přirovnání, ale docela sedí. Alien Breed však nabízí ještě trochu více - skvělou atmosféru, složitější děj a především možnost hry dvou hráčů, což z této hry dělá snad nejlepší akční hru svého druhu pro dva.

Naši dva hrdinové měli prostě smůlu. Zachytili divné signály z jedné osamocené orbitální stanice a vypravili se vyzkoumat, co se vlastně děje. Netušili, že padnou do náruče celé hordě potvor s velikými ústními otvory a patologickou touhou po zabíjení. Šance našich hrdinů proti neúnavným vetřelcům jsou skutečně velice malé. Od vítězství je dělí řada misí, jejichž plnění nevyžaduje pouze rychlé reakce a přesnost ve střelbě, nýbrž i velkou dávku chytrosti a předvídavosti. Přežít na místě, kde za každým rohem číhá smrt s "takovýma ošklivýma dlouhýma zubama" zkrátka vyžaduje celé muže.

Kosmická stanice má několik pater, každé patro znamená jednu misi. Vetřelci se rojí ze všech možných dveří a tam, kde žádné dveře nejsou, se klubají přímo z podlahy. Mimo to se po lodi toulají i některé další člověku nepříjemné formy života - je tam zkrátka veselo. Budete potřebovat spoustu balíčků první pomoci, abyste to vůbec přežili. Musíte se starat i o zásoby střeliva a především o dostatek

průchodových karet, které vám umožní otevírat zavřené dveře. Nezapomeňte též sbírat peníze, které vetřelci patrně vyplivovali po pozření jednotlivých členů posádky. S jejich pomocí si můžete opatřit prostřednictvím terminálů palubního počítače výkonnější zbraně (čert ví, jak a proč to vlastně pracuje). Cesta k přežití totiž vede pouze přes hromady rozmašírovaných vetřelců. TAD

ALIEN BREED

77

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	●	○

arcade
TEAM17

Celá Středozemě je ohrožena rostoucí mocí Saurona Velikého, Temného pána z Barad-Dur. Od jeho poslední porážky uplynulo již mnoho času a Sauron nyní znovu povstal, silnější než kdykoliv předtím. Pod jeho zástavou se opět začínají shromažďovat veliké armády, složené ze zlých lidí, skřetů a dalších pronárodů, vyznávajících Zlo, posílené děsivými démony a přízraky noci. Ne všichni jsou však ochotni poddat se Stínu bez boje.

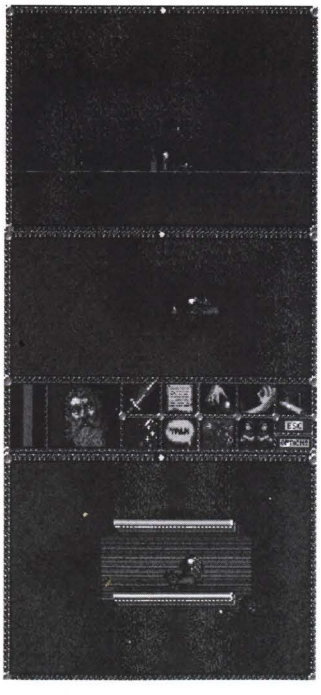
■ Upadající Gondorská říše, jezdci z Rohanu a zbytky elfů, které stále ještě přežívají ve Středozemi, se chystají k poslednímu zoufalému boji o svoji svobodu. A pouze jeden člověk ví, kde je Sauronovo slabé místo, příčina váhání a nejistoty, které stále ještě oddalují válku. Čaroděj Gandalf dobře ví, po čem Nepřítel baží a čeho se zároveň bojí. Je to Prsten Moci, Sauronův prsten, do kterého převedl velkou část svojí bývalé síly. V rukou Sauronových protivníků cenná zbraň, v rukou Saurona samotného zkáza světa. A tento Prsten, ztracený po Sauronově dávné porážce, se zvláštní souhrou náhod dostal do rukou hobita jménem Frodo, bezvýznamného človíčka ze zapomenuté části Středozemě, zvané Kraj. Moudrý Gandalf se nakonec rozhodne Prsten nepoužít proti nepříteli, neboť je to vzhledem k jeho moci příliš nebezpečné, nýbrž jej zničit. Zničením Prstenu by byl zničen i Sauron, a to jednou provždy. Potíž je v tom, že Prsten Moci je možné zničit pouze na jediném místě v celé Středozemi, na místě, kde byl stvořen, v kráteru Orodruiny, Hory Osudu, která se nachází v samém srdci Sauronovy říše. A tak se tedy Frodo spolu s několika přáteli vydá na zoufalou cestu do Stínu, aby se pokusil zničit Prsten a svrhnout Temného pána z jeho trůnu.

■ Pro všechny fanoušky J.R.R. Tolkiena připravila firma Interplay skutečně velkorysý projekt - trilogii "Pán prstenů" ve formě tří rozsáhlých adventure-her. Každá z her přitom bude dějově pokrývat jednu knihu trilogie. Zatím můžete trávit volný čas pouze u LORD OF THE RINGS VOL. 1, druhý díl již bude dokončen velice brzy. Jak jste asi pochopili z úvodu, pouštět se do hry bez toho, že byste měli Pána prstenů poctivě přečteného, nemá vůbec smysl. Pro vaši informaci - první i druhý díl již vydalo nakladatelství Mladá Fronta, díl třetí by se snad měl dostat na pulty knihkupectví během letních prázdnin.

■ První díl hry obsahuje Frodovu cestu z Kraje přes Starý hvozd, Hůrku a Větrov do Roklinky, vytvoření Společenstva Prstenu a jeho cestu přes Morii a Lórien až na hranice Rohanu. Svým zpracováním je to poctivá adventure s jistými prvky, převzatými z her systému AD&D. Autoři zvolili pohled z ptačí perspektivy, tedy grafiku toho typu, která byla použita např. v The Faery Tale Adventure. Grafika jmenovaného veterána je sice co do provedení o třídu lepší, avšak je to pochopitelné vzhledem k neskutečnému množství děje, který bylo třeba do prvního dílu "Pána prstenů" nacpat. Hned na tomto místě by se patřilo vytknout programátorům dvě hlavní chyby: 1) Postavy nemohou chodit šikmo. V tak členité krajině, jakou je např. Hobitín a okolí, je to o nervy. 2) Grafika je pomalá. Na druhou stranu je třeba konstatovat, že i když se Frodova skupina rozroste na pořádnou bandu lidí, jejich pohyb se již dále nezpomaluje.

■ Co se týče ovládání, jsou vaše možnosti neobyčejně veliké. Můžete přepnout na jakéhokoliv člena skupiny, kontrolovat jeho "stav" (jako AD&D, tedy zdraví, pohyblivost, sílu, odvahu atd.), komunikovat s jinými postavami (zde se otevírají netušené možnosti), sbírat/pokládat/používat předměty či zbraně a nesmíme zapomínat ani na kouzla a na individuální "dovednosti", tzv. "skills". Každá osoba má totiž určité schopnosti/vlastnosti (některé jich mají celou řadu), díky kterým je možné řešit i jinak neřešitelné situace. Je třeba získat přehled o tom, k čemu která slouží. K různým bojům a utkáním nabízí LORD OF THE RINGS vlastní bojový systém, který bohužel není nic moc. Má však nějaké ty strategické rysy a lépe jej snad oceníte v okamžiku, kdy budou vaši lidé disponovat zbraněmi.

■ Obsah první knihy "Pána prstenů" je velice bohatý. Autorům hry to však nestačilo a vymysleli si spoustu vedlejších úkolů a úkolíčků, takže rozsáhlost a složitost projektu hned po několika hodinách hry získá dimenzi vpravdě obludnou. Program bohužel nenabízí vlastní mapu, což váš postup velmi znatelně zpomalí. Jinak je však třeba uživatelský (či spíše hráčský) komfort, který hra nabízí, pochválit. Přístup tvůrců mohu předvést např. na zacházení s předměty: Není nutné koukat po kdejakém nesmyslu velikosti špendlíkové hlavičky. Kdykoliv narazíte na nějaký potřebný předmět, počítač vám to úslužně oznámí. Na druhou stranu to však znamená nutnost prosmýčit všechna podezřelá místa, kde by se mohlo něco potřebného povalovat.



■ Mezi ty nejdůležitější věci patří i peníze, které rozhodně nesmíte nechat jen tak ležet (taky bych se hodně divil, kdybyste to udělali). Jako v každé pořádné adventure "ze života" hrají i zde velkou roli. Pamatujte, že v hospodách můžete sehnat více užitečných věcí, než jenom jídlo a pivo.

■ Rozsáhlost děje (která je jinak potešující) přináší bohužel některé další problémy a těžkosti. Mám nyní na mysli především fintu, kterou Interplay odkoukali od SSI, tedy zařazení veškerých delších textů, které by měly být během hry vypsány, do manuálu. V praxi to pak vypadá tak, že někoho potkáte a program vám oznámí, že to, co vám dotyčný sdělil, najdete v manuálu, článek ten a ten. Pro toho, kdo originální manuál nevlastní, to představuje řadu překážek, které jsou však obdobně jako u her fy SSI nakonec řešitelné.

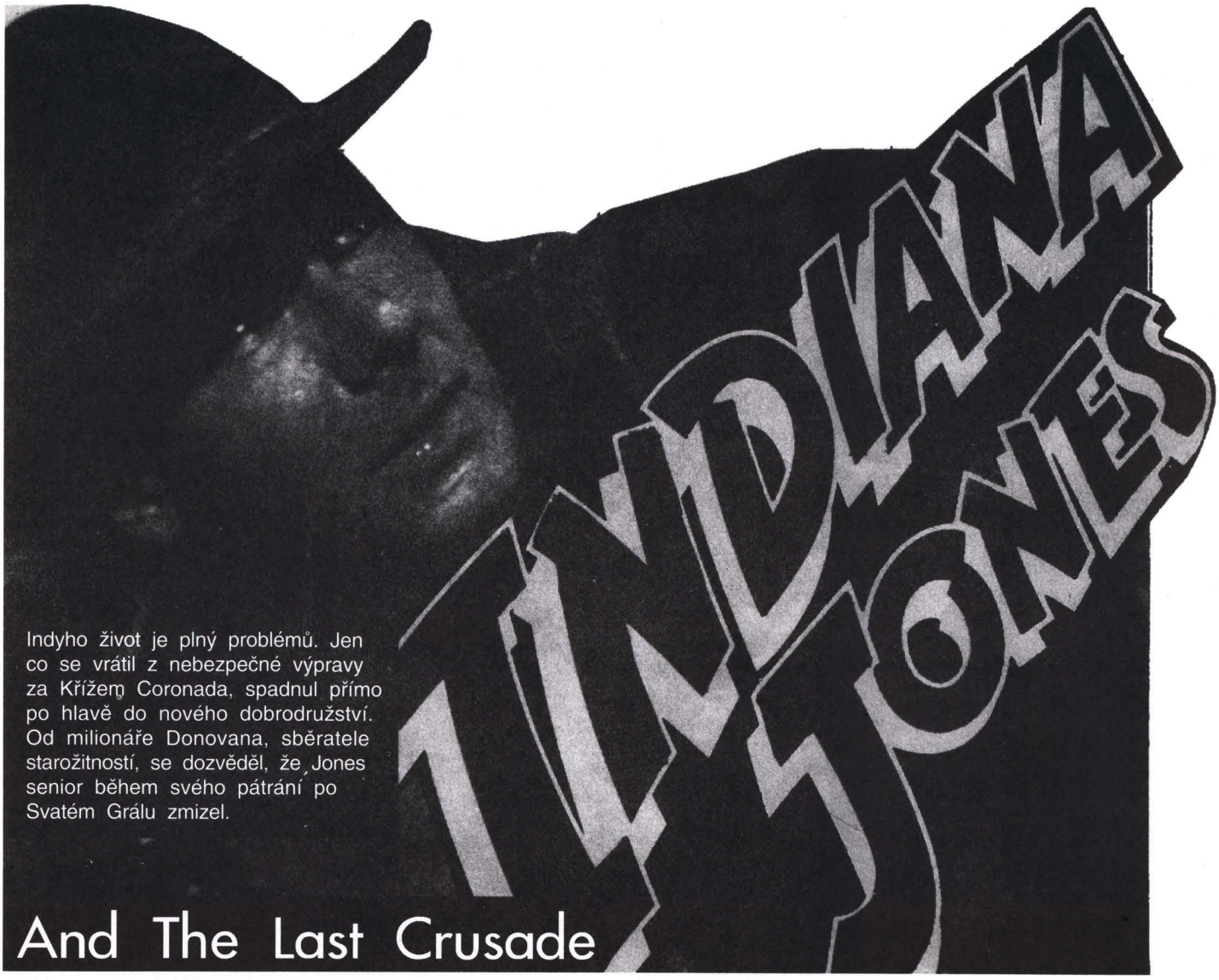
■ Pokud je mi známo, trilogie fy Interplay je zatím koncepčně nejlépe zvádnutým převodem "Pána prstenů" na domácí počítače. Je však jisté, že takovéto přitažlivé téma nedá tvůrcům her spát ani v budoucnosti. A pokud se budou programátoři vždy řídit tím, že nový program musí být dokonalejší než ten předchozí, máme se na co těšit. TAD ■

LORD OF THE RINGS VOL. 1

72

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

adventure
Interplay



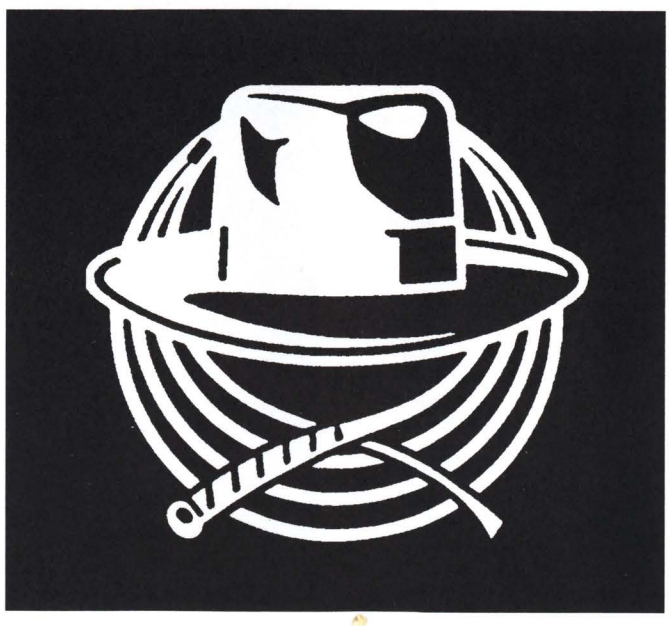
Indyho život je plný problémů. Jen co se vrátil z nebezpečné výpravy za Křížem Coronada, spadnul přímo po hlavě do nového dobrodružství. Od milionáře Donovana, sběratele starožitností, se dozvěděl, že Jones senior během svého pátrání po Svatém Grálu zmizel.

And The Last Crusade

Indy těsně před tím obdržel poštou otcův zápisník, odeslaný zřejmě v okamžiku, kdy jeho majitel začal tušit hrozící nebezpečí. S tímto vodítkem v kapse se tedy Jones vydává do Benátek, kde vypátrá v zapomenutých katakombách hrob jednoho z rytířů - strážců Grálu a dozví se, kde je Svatý Grál uložen. Mnohem důležitější je však pro něj zpráva, že jeho otec byl unesen nacisty a je vězněn ve vojenské pevnosti na německo-rakouských hranicích. Po mnoha komplikacích a překvapivých odhaleních (z Donovana se vyklube spolupracovník nacistů) se Indymu podaří otce osvobodit. Další zastávkou na honbě za Svatým Grálem se stává Berlín. Po náhodném setkání s Hitlerem se oba Jonesové rozhodnou pro rychlý odlet z Německa, avšak ani tentokrát se jim nepodaří uniknout bez boje. Nakonec se však přeci jenom dostanou do Alexandrie a vydají se do zapomenutého kaňonu, ve kterém se nachází chrám, střežící Svatý Grál. Se štěstím sobě vlastním jsou i tentokrát předstiženi darebáky a Indy je nakonec přinucen sám a bez přípravy čelit třem smrtícím zkouškám, které je třeba podstoupit k dosažení Grálu. Je jasné, že je nakonec úspěšný - padouši se zahubí vlastním padoušstvím a příběh končí happyendem.

Indiana Jones 3 byl první adventure zpracovaný v nově vylepšeném SCUMM-systému. Do hry se podařilo takřka beze zbytku přenést skvělou atmosféru filmu, to jest především určitou nadsázku a svérázný lucasovsko-spielbergovský humor. Kvalitou zpracování a svými možnostmi Indy ohromil celý počítačový svět. Okamžitě byl zvolen hrou roku (1990) a jeho popularita trvá dodnes. Dokazuje to i nově připravovaný Indiana Jones 4 (tentokrát již bez filmové předlohy), jehož děj se má točit kolem bájné Atlantidy. Předpokládá se, že přijde na trh někdy začátkem roku 1992.

TAD



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

95

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	●	○	○	○

adventure
Lucasfilm

UNREAL

Unreal patří mezi historicky nejúspěšnější projekty fy UBI Soft. Hra byla uvedena na trh v roce 1990 a ihned vzbudila velikou pozornost, neboť v některých rysech předstihovala Shadow Of The Beast, nad nímž tenkrát nadšení herních fandů stále ještě neopadlo.

Hlavní hrdina, válečník Artaban, pronásleduje zlého démona, který unesl jeho vyvolenou na svůj létající zámek. Na cestě je mu zdatným pomocníkem jeho přítel, opeřený drak, a kouzelný meč, obsahující elementy ohně a vody. Unreal je syntézou dvou různých herních systémů - prvním z nich je simulace letu draka, jakási pseudo - 3D střílečka. Nic moc. Druhým systémem je pak klasická arkáda (Artaban jde po svých). Zde bylo použitou vysokého rozlišení, kvalita kresby je prostě neuvěřitelná, barevné přechody jsou fantastické. Stejně jako grafika, i zvukové efekty a hudba (od Maniacs Of Noise) nenašly dodnes přemožitele. Máte-li tedy tu možnost, nenechte si Unreal ujít. TAD

UNREAL

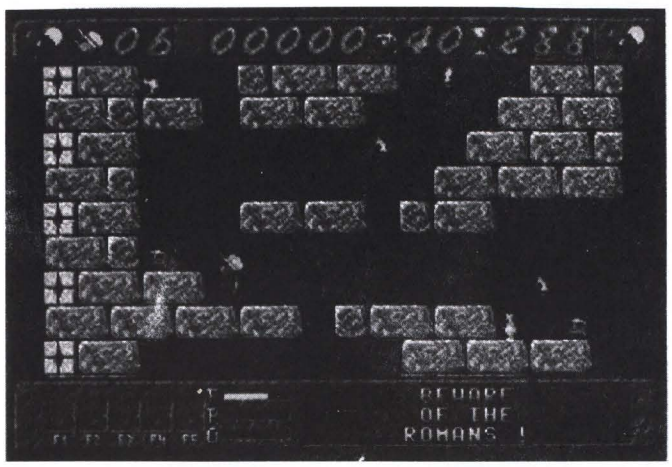
89

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

arcade
UBI Soft 1990

P. P. HAMMER AND HIS PNEUMATIC WEAPON

Donedávna byly zapomenuté katakomby pouze rejdišti krys a netopýrů. Dnes již tomu tak není - tajemné chrámy, pyramidy a svatyně se staly doménou P. P. Hammera!



P. P. Hammer je velice zajímavá postavička. Jeho největší vášní jsou poklady a artefakty z dávných let, jejichž získávání věnoval prakticky celý život. Je to človíček, který proleze každou škvírou a pro pěknou amforu je ochoten utkat se s drakem. Jeho jedinou "zbraní" je pořádná sbíječka, neocenitelný pomocník při uvolňování závalů či vytváření nových průchodů. Pouze pomocí tohoto nástroje je náš hrdina schopen získat ty nejlepší poklady a mnohdy na něm závisí i jeho život. Místa, která přitahují Hammera a jemu podobné, bývají totiž většinou velice dobře střežena. Některá se různými pastmi a nástrahami přímo hemží. Proto také Hammer nikdy neodkládá svoji velikou ochrannou přílbu, do které se dokáže v případě nebezpečí celý schovat.

Hra se skládá z velkého množství "chrámů", pocházejících z různých epoch (to se odrazí v architektonickém řešení místností). Do dalšího chrámu se dostanete vždy až po "vyřešení" toho předchozího. Každé svatyni je přitom přiřazen password, takže není třeba se stále vracet na začátek a zabývat se již vyřešenými problémy. V každém chrámu narazíte na předměty, které je možné vzít (Hammer jich u sebe může mít pět) a na určitém místě použít. Jsou to jednak různé "lektvary" (anabolika, medicína zajišťující neviditelnost atd.) a klíče (většinou pečlivě ukryté), které vám umožní přístup do dalších částí svatyně. S trochou štěstí se dočkáte i speciálního bonus-levelu, odehrávajícího se ve sklepeních Legolandu. I když na Hammera číhá počítačová smrt na každém rohu, hra je pojata především jako legrace. Hlavní zásluhu na tom má svérázná postava hlavního hrdiny, vybavená různými animačními fórky a srandičkami - např. necháte-li Hammera příliš dlouho nečinně stát, zaujme pozici "pohov" a provokativně si zapálí. Celkově lze P. P. Hammera označit jako lehký nadprůměr - zpracování na úrovni a pár dobrých nápadů, stačících na několik hodin dobré zábavy.

TAD

P. P. HAMMER

70

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

úrovňová arcade
Demonware

WRATH OF THE DEMON

Pokud patříte mezi ty, kteří stále sledují softwarový trh, nemohla vám tato hra uniknout. Rozsáhlá arkáda fy ReadySoft (známý producent výtvorů Dona Blutha) vám jistě připomněla slavný Shadow Of The Beast.

Opravdu - hudba, grafika i animace, to všechno je "Bestie" jako vyšitá. ReadySoft pravděpodobně odkoupil od fy Psygnosis editor (nebo alespoň balík rutin) z Beasta a to se pak není čemu divit, že se Wrath Of The Demon objevil tak rychle a nečekaně. Autorům lze k dobru připsat to, že se alespoň snažili o zařazení určitých scén, pro které vývojový editor původně psán nebyl - mám na mysli především souboj sekvence. Jejich další snahou bylo, aby byl děj hry poutavý a co možná nejsložitější. Do jisté míry se jim i toto podařilo. Celkově je však třeba říct, že porovnání s Shadow Of The Beast skončí pro "Démona" špatně. Hladoučká víceúrovňová animace již není ničím novým a chybí mi zde ona potřebná dávka originality a osobité atmosféry, která dělá z obyčejné hry hru skutečně dobrou.

TAD

WRATH OF THE DEMON

71

A	ST	PC	ZX	64	At
●	○	○	○	○	○

úrovňová arcade
Ready Soft

HITPARÁDA

Atari 800:
1. Tetris
2. Draconus
3. Misja
4. Fred
5. Karateka

ZX Spectrum:
1. Myth
2. Robocop
3. R-Type
4. Tetris II.
5. Dizzy IV.

C-64:
1. Turrican II.
2. Last Ninja II.
3. Gods
4. Turrican I.
5. Tetris

Atari ST:
1. Dungeon Master
2. Powremonger
3. Turrican II.
4. Lotus E.T.Ch.
5. Cadaver

Amiga:
1. Powermonger
2. Lotus E.T.Ch. II.
3. Dungeon Master
4. Gods
5. Chaos Strikes Back

Celkové pořadí:
1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Turrican II.
4. Lotus E.T.Ch. II. (new)
5. Gods ⬇
6. Myth ⬆
7. Tetris ⬆
8. Last Ninja II. ⬆
9. Lemmings ⬆
10. Chaos Strikes Back ⬆

TIP & TRIK

Nejdříve bychom rádi uspokojili hlavně majitele **Atari 800**, takže otiskujeme několik pokes od Erika Faustuse z Prahy 9. Máme radost, že nám chodí tolik tipů, pokes i cheatů od majitelů různých počítačů.

American cross road race 33893,0-čas
Attack of the mut. camels 9983,173-životy
Aztec 26350,165-hole, 20327,165-kulky, 22637,169+22638,1-síla
Aztec challenge I 14517,11+14485,11-životy
Breath of the Dragon 10752,234-životy
Carnival massacre 9802,181+10491,181+12958,181-životy
Caverns of Eriban 32121,0-palivo, 26258,0-lodě
Ceres 26986,165+28313,0-štíty, 30824,189-lodě
Cohen's towers 20631,165-životy
Commando II 12940,173-životy
Cosmic tunnels 19753,165-lidi
Countdown 13127,165-střelivo, 13073,0-nálože, 9968,0-štíty
Crypt of Plumbous 9292,173-fuel, 9366,173-životy
Crystal Raider 4591,173-životy, 3486,0-kyslík
Duellin droid 8722,173+8785,173-životy
Dumpfmachine 14535,0-čas, 14234,165-voda, 14292,165-uhlí
Escape from doomworld 22288,173-čas
Fidget 11708,173-čas
Fighter pilot I 5699,165+7080,165-střelivo
Fire fleet 15827,165-životy
Forbidden forest 9055,173-životy, 9074,175-šípy
Frantic! 20422,189-životy, 15826,173-skoky
Galactic chase 12985,181-životy
Gateway 24195,162+24196,0-životy, 23241,173-palivo
Guardians of Gorn 5397,173+5443,173-životy
Gunfight 7328,0-střelivo, 7893,0-čas
Guthbert goes walabout 6766,165-životy
Hard hat Mack 20421,173-životy
Hot lips 9649,173-životy
House of Usher 18840,173-životy
Chimera 16376,234+16377,234-jídlo, 16326,234+17141,234-voda
Joe Blade 11996,234+11997,234+11998,234-energie
Karateka 14053,165-energie
Landscape 23714,165-životy, 21770,234+21771,234-energie
Living daylights 41392,173-energie
Lone raider 20844,0-životy
Lord of the Orb 12371,165-šipky, 13195,165-síla

Lukáš Ondřej z Orlové nám poslal tyto tipy pro **Atari ST**:

Toyota Celica GT Rally

V průběhu závodu stiskněte "Ctrl" + "C" a objevíte se na konci závodu.

Larry Leisure Suit

Všetečným otázkám z oblasti sexu se úspěšně vyhnete stisknutím "Alt" + "X".

Powermonger

Jestliže kliknete na vašeho vojevůdce pravým tlačítkem myši, objeví se uprostřed stolu.

Wanted

V programu Desktop smažte soubor RND a nepřátelé budou vycházet jen zleva.

A nakonec něco pro **Amigisty**:

Gods

Vstupní kódy do jednotlivých úrovní: level 2 "PCR", level 3 "JFG", level 4 "ATS"

Logical

Hesla do úrovní: 5-nice colors, 10-bad direction, 15-running balls, 20-Other things, 25-the wanderer, 30-a simple one, 35-we like it, 40-sun is shining, 45-the president, 50-she is gone, 55-back in red, 60-more popcorn, 65-picture of her

Seven gates of Jambala

Kdo by se náhodou dostal v této hře až na konec, nechť složí barvy kouzelného klíče v tomto pořadí: Tmavě hnědá, žlutá, červená, bledě modrá, fialová, modrá, zelená.

Rodland

Ve hře stiskněte "P" jako pauzu, stiskněte pětkrát "Help", odpauzujte hru opět tlačítkem "P" a máte nekonečné životy!

Judge Dredd

Identifikujte se jako "DREDD", napište "BRUCKEN PLAYING HEROQUEST" a stiskněte enter. Ve hře poté tlačítkem "Help" můžete skákat přes jednotlivé úrovně.

Alien Breed (!)

POZOR, chcete si skákat po úrovních, jak se vám zachce? Jestli ano, napište kdykoliv v průběhu hry jméno programátora "tuleby".

Dragons Lair II

Celá hra se přehraje sama jako demo, napišete-li na titulní obrazovce "GET MORDROC DIRK"

Metal Masters

Až to s vámi bude již hodně špatné, můžete zmrazit svého protivníka tlačítkem "F4".

Railroad Tycoon (!)

Komu by se v této hře nehodilo 500.000 dolarů navíc. Stačí jen stisknout "F1" a poté "Shift"+"F4".

Simpsons

Na úvodní obrazovce napište "COWABUNGA" a hra bude o mnoho jednodušší. Ve hře stačí napsat "EAT MY SHORTS" a postupujete do další level.

DRAGONS LAIR I

Na začátku hry se nacházíte na mostě, po kterém pomalu sestupujete k hradu, který vidíte před sebou. Náhle se před vámi propadne podlaha a vy visíte na kusu dřeva přímo nad vodním příkopem. Z vody pod vámi se chystá zaútočit příšera mávající nebezpečnými chapadly. Stisknutím FIRE vytáhnete meč a máchnete jím proti příšeře, která uskočí stranou. V tu chvíli dejte joystick nahoru a vylezte zpět na most.

Vejděte do hradní brány. Ve druhé obrazovce se nachází jedovatý nápoj, pohybem joysticku vpravo vykopněte pravé dveře. Ve třetím obrazu na vás opět útočí příšera chapadly. Stiskněte FIRE a pohybem nahoru uskočte za lavičku v zadní části místnosti. Potom jděte ke dveřím dolů, tak opět skočíte do přední části pokoje a půjdete ke schodům. Na schodech se dejte doleva - skočíte na lavičku a poté pohybem nahoru dveřmi ven.

Nyní se nacházíte v místnosti, na jejímž druhém konci stojí rytíř a pouští blesky do podlahy. Vyhýbejte se mu pohyby: doprava, doleva, nahoru, doleva, doprava, doleva, doprava a nakonec rytíře rozsekněte tlačítkem FIRE. V následující části hry projíždíte na malé lodi podzemním bludištěm. Všem třem vírům se postupně vyhýbejte doprava. Při projíždění namodralou vodou dejte joystick doprava a jakmile přejedete na druhou stranu řeky jím pohněte nahoru. Uvidíte, jak sjíždíte se splavu a vaše loď zmizí v dálce...

Zničeho nic se objevíte před dalším vodním splavem, přeskočíte jej pohybem vzhůru. Tato situace se následně opakuje ještě dvakrát z jiných pohledů, ale popsané pohyby joystickem jsou zachovány. Příšeře v místnosti s hrncem se ubráníte stisknutím FIRE a úskokem doprava. Dále sestupujete po točitých schodech, které se však po chvíli propadnou. V tomto momentě rychle skočte doleva na hejno letících ptáků, kteří vás přenesou na druhou stranu propasti. Při opakování této situace z jiných pohledů zůstávají pohyby joysticku opět zachovány. Dalším nebezpečím je valící se koule, které unikáte pohyby dolů až na konec tunelu. V další místnosti se před vámi začne tvořit zeď, kterou zdoláte pohybem nahoru.

Nyní jste se dostali až do hradní pokladnice. Pádu podstavce se skleničkami zabráníte pohybem vlevo a uskočením dolů a doleva. Dalším pohybem dolů zabráníte pádu pyramidy pokladů. Hned nato spatříte princeznu uvězněnou ve skleněné kouli, stiskněte FIRE. Objevíte se u skály, před doupětem hrozného draka, jehož prackám uniknete pohyby nahoru a doleva. Poté stiskněte FIRE. Získáte meč. V dalším obrazu na vás drak celkem třikrát zaútočí svým ocasem, vždy se mu vyhněte pohybem dolů. Nakonec stačí již jen stisknout FIRE. Zabodnete meč drakovi do krku, drak zmizí i s vaším mečem, princezna je na svobodě a vy si můžete vychutnat krásný konec.

Upozornění: Následující pohyb joystickem udělejte vždy až figurka dokončí pohyb předešlý. Nikdy nezadávejte pohyby joysticku předem, protože počítač reaguje pouze na poslední pohyb, který učiníte.

Zpracoval RÓZA

NOVINKY

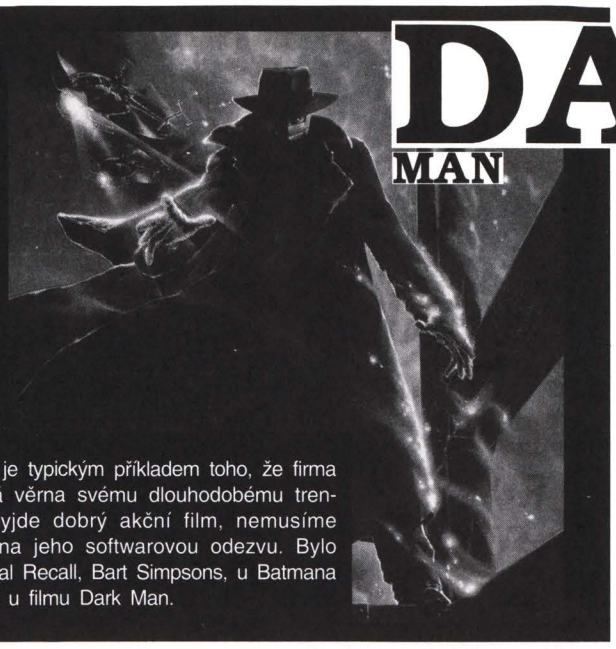
Po **Space Quest IV** a **King's Quest V** se sierristi konečně dočkali **LARRYho V.** Hra je samozřejmě zpracována v novém vývojovém systému (takřka výhradně pro myš), zatím je hotová pouze verze pro PC (jak je již pro *Sierru* typické). O **Larrym IV**, který má mít filmovou podobu, mi není zatím nic známo.

Už před nějakou dobou odstartovala firma *Sierra On-Line* svůj "obnovovací" program - jedná se o předělávání nejstarších her firmy do lepší podoby (tedy z CGA na VGA a podobně). Nový kabát zatím obdržely **LARRY I, KING'S QUEST I** a **SPACE QUEST I.** Další zřejmě budou následovat.

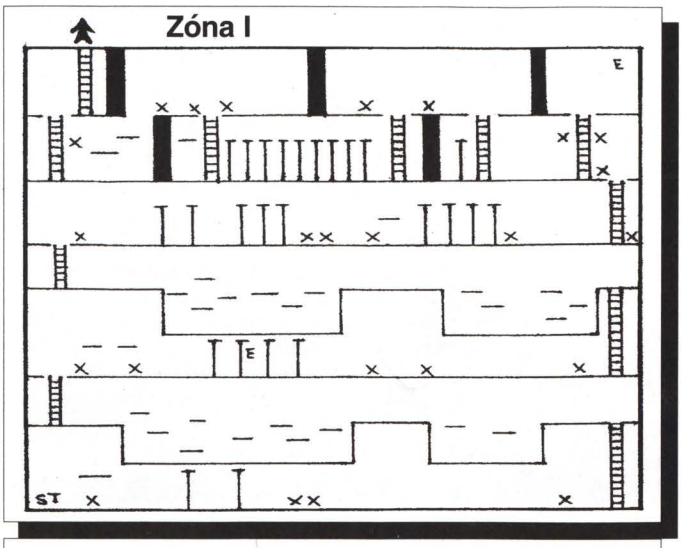
Jason Kingsley, autor her Blade Warrior a Murder, pracuje na sci-fi hře **EYE OF THE STORM**. Tato hra má údajně spojovat prvky Starflight, Mercenary a Elite. To by jistě bylo velice zajímavé, musím však přiznat, že první zveřejněné obrázky mě přivedly do rozpaků. Bude třeba počkat na pořádnou recenzi.

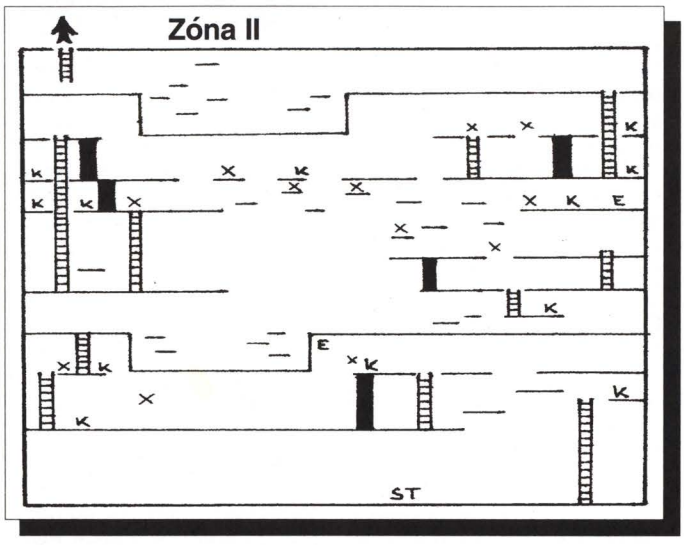
Andrew Braybrook, autor úspěšného Paradroida, dokončuje novou arkádu **FIRE AND ICE.** Žádné bližší informace o hře nejsou zatím k mání.

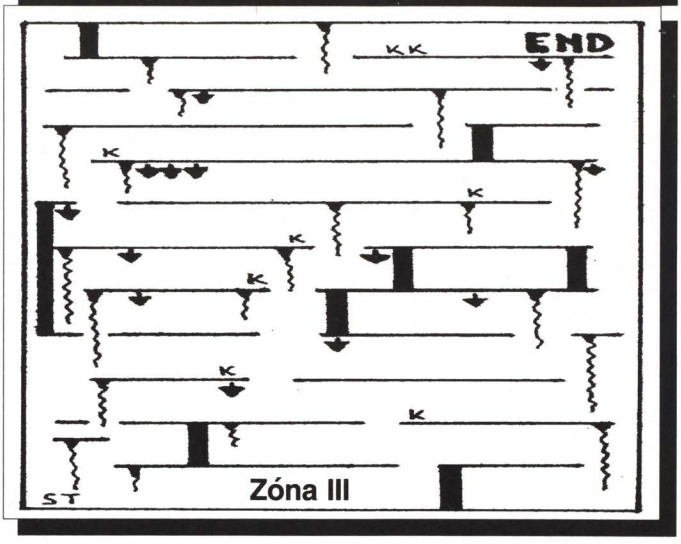
DARK MAN



Hra Dark Man je typickým příkladem toho, že firma Ocean zůstává věrna svému dlouhodobému trendu. Jakmile vyjde dobrý akční film, nemusíme dlouho čekat na jeho softwarovou odezvu. Bylo tomu tak u Total Recall, Bart Simpsons, u Batmana a je tomu tak i u filmu Dark Man.







Zmíněný film se svou dějovou linií a comicsovým tématem velmi podobá Batmanovi, takže i hra byla naprogramovaná ve stylu Batmana. Hlavní kostrou hry je klasická 2D chodička - mlátička prokládaná různými akčními scénami, jež vesměs odpovídají akci ve filmu. Předtím, než začnu s návodem, doporučuji nehrát tuto hru s trainingem, jelikož se tímto způsobem dá dohrát poměrně jednoduše.

Zóna 0

Před každou zónou se snažte zachytit fotoaparátem co nejdetailněji muže, který se pohybuje v zorném poli. Podaří-li se vám nafotit dostatek obrázků (100 %), ohlásí vám počítač, že je schopen vytvořit vám masku sledovaného muže. Máte-li na sobě masku, můžete se po určitý čas pohybovat mezi nepřáteli neodhalen, pokud ovšem nebudete útočit. Zóna 0 je velice jednoduchá, stačí jen proběhnout doprava ulicí plnou nepřátel a jednomu z nich sebrat kufřík s dokumenty.

Zóna 1

Po dalším focení dosáhnete první větší budovy. Tady je to již trochu složitější, takže se orientujte podle mapy - malá písmena "x" označují místa, kde uniká pára z poškozených trubek, svislé čáry označují buchary. Jak pára z trubek, tak buchary vám ubírají spoustu energie, takže si na ně dávejte velký pozor. Času na zkompletování každé level máte poměrně dost a Dark man nepatří mezi ty hry, kde se neustále sypou nepřátelé odnikud. Jakmile útočníky vybijete, můžete se zastavit a pořádně se rozhlédnout kudy kam. Nezapomínejte na to, že leckde můžete skákat po bednách a tudíž můžete často páru jednoduše přeskočit. Na pobíhající chlapíky pozor! Bývají dotěrní a lezou za vámi i po žebřících. Je dobré je vybíjet, než jich na vás bude moc najednou.

Helikoptéra

Neustále běžte a skákejte dopředu, nezastavujte se ani na chvíli, jinak vás útočník zaměří a bude střílet přesněji. Dávejte pozor na mezery mezi domy. Jakmile tam spadnete, ztratíte život a běžíte od začátku. Padá-li bomba přímo na vás, je stále šance uskočit stranou a provedete-li to dostatečně rychle, můžete normálně běžet dále nepostiženi explozí nálože.

Zóna 2

A tady už přituhuje. Snažte se vydržet co nejdéle v přestrojení, jelikož právě zde se docela hodí zůstat nepoznán. Nepříjemnou novinkou jsou zde kulometníci (na mapě "K") zaujímající výhodné palebné pozice, jako by na vás již čekali. V tomto objektu již nejsou patra nijak souvislá, takže je třeba se vyvarovat pádu z velké výšky. Skoky do neznáma většinou končí ztrátou energie, proto sledujte mapu. Před sprškou střel většiny kulometčíků je možné se sehnout a sedět na bobku tak dlouho, než protivník bude muset vyměnit zásobník, což je ta pravá chvíle k jeho likvidaci. Dávejte si také pozor na plyn unikající přímo z plošinek. Často není kam uskočit a dostáváte se do svízelných situací.

Na laně

Snažte se být neustále v pohybu, rozhoupejte lano tak, že budete létat z jedné strany silnice na druhou. Pravděpodobnost srážky se při tomto postupu sníží na minimum. Držím vám palce, ať to proletíte, není to nic jednoduchého.

Zóna 3 - finále

Tato poslední zóna je proti očekávaní poměrně jednoduchá. Kulometčíky již jistě zvládnete odstranit hravě a plyn tu nikde neuniká. Cílem je vylézt až na vrchol železné konstrukce a zničit hlavního padoucha. Jedinou novinkou jsou zde padající kýble, které jsou však dobře předem viditelné a na mapě jsou vyznačeny dostatečně přesně. V žádném případě nepadejte mimo plošinky na pravém či na levém konci budovy, spadli by jste až dolů a to nepřežije ani Dark Man! Místo závěrečného souboje je na mapě označeno povzbudivým "END", tak se čiňte, ať ho, mrchu, porazíte!

ANDREW

HEROS QUEST II

Tímto návodem bychom chtěli navázat na podrobné řešení hry Heros Quest I z čísla 91/4. Heros Quest II je o něco složitější a rozsáhlejší, přesto však můžete hru dohrát třemi různými cestami - tj. jako zloděj (thief), kouzelník (wizard) nebo klasicky jako bojovník (fighter). Na začátku hry můžete použít pozici uloženou na konci prvního dílu, takže pokračujete v sebezdokonalování tam, kde jste minule přestali. Následující návod je řešením hry pro hrdinu, ale občas jsem si vypomohl kouzly, které vždy přesně popíši. Než začnu, rád bych podotknul, že Heros Quest II je hlavně textová hra a její pointou je krásný pohádkový příběh. Zkuste tedy získávat od různých postav ve hře co nejvíce informací a ponořte se do děje hry, jako by jste vy sami byli hrdinou v bájném orientálním městě...

Den 1

Hru začínáte v hospodě "Kattas tail inn" v jižní části pouštního města Shapeiru. Pobýváte u svých známých z dílu prvního, takže se do hospůdky můžete kdykoliv vracet na noc, či zdarma se stravovat. Začněte podrobným výslechem vašeho nového přítele Abdully, aby jste se zorientovali v situaci. Stručně zde vypíši slova, na která se můžete Abdully vyptávat: Shapeir, Raseir, fountain, Elementals, Arus, Sherna, Omar, Rakeesh, sultan, dark magic, Kattas, Harik Attar, Saurus, Djinns, Laws, Keapon Laffin... na tyto a mnoho dalších věcí, které logicky zjistíte v průběhu hry se vyptávejte co největšího počtu osob. Nasnídejte se (Eat, Drink) a vydejte se do ulic Shapeiru. Podle mapy dojděte ke směnárně peněz (A) a vyměňte si všechny zlaťáky za dináry (Exchange, 150). Vraťte se na náměstí před hospodou (dále jen Gate Plaza) a u obchodníčka Alichicy si kupte mapu a kompas (Buy map, Buy compass). Mapa je kouzelná a při pohledu na ni (Read map) se můžete přemístit téměř kamkoliv, kde jste již jednou byli. Dále jděte na západní náměstí zvané Fighters Plaza a vstupte do cechovní haly Guild hall. Podepište se do knihy hrdinů a přečtěte si tabuli s úkoly pro hrdiny (Sign book, Read quest board). Poptejte se ženy místního hrdiny Rakeeshe na důležité věci a pocvičte se s ní v boji s mečem v zadní místnosti. Zpět na Fighters Plaza. Kupte si několik měchů na vodu (Bargain for waterskins) a jděte si je naplnit k fontáně na centrálním náměstí Founatin Plaza (Fill waterskins). Od stánkařky si zde nakupte několik balíčků trvanlivého jídla do zásoby (Buy food ration) a vraťte se do hospody. Po večeři jděte spát (zajděte za přepážku ve stěně) a spěte až do rána (Until dawn).

Den 2

Z náměstí před hospodou se dejte na jih a vyjdete z města. Kupte si pouštní zvíře zvané Saurus (Bargain for Saurus). Dále jděte do lékárny (na jižním konci Fountain plaza) a majitele Harika se poptejte na (ask about...) pills, Aziza, dispel potion, griffin a na fruit of compassion. Kupte si pilulky na energii (Bargain for pills). Kouzelníci si mohou skočit do magického obchodu v severní části náměstí a vyptat se veselého Keapona Laffina na Azizu, spells, rope, WIT, aj. Vyzbrojte se dvěma novými kouzly (Bargain for force bolt spell, Bargain for levitate spell). Vraťte se k východu z města, sedněte na Sauruse (Mount Saurus) a vyjeďte do pouště. Nejprve se dejte doleva k hnízdu griffina, prohledejte kameny u skalní stěny (Examine debris, Move rock, Get feather) a seberte pírko. Kouzelníci mohou vzlétnout (Cast levitate) a pírko ptákovi prostě vytrhnout (Get feather). Nyní jděte do oázy (F). Vyptejte se starého muže na různé informace a vezměte si kus jeho vousů (Get beard). V poušti vás bude napadat několik protivníků. Zabijete-li škorpióna, vezměte si jeho jedovatý ocas (Get tail), padne-li pod vaším mečem zbojník, vezměte si jeho peníze (Search body). Až nastane noc, zkuste zabít kostlivce a vzít si pro štěstí jeho pařátek (Get claw). Před spaním se nezapomeňte podívat na tančící Shemu...

Den 3

Hned po snídani vyjděte do ulic a dejte žebrákovi peníze. Prodejte vousy z oázy mágovi Laffinovi a škorpiónův ocas lékárníkovi. Jděte k astrologovi (B) a nechte si vyložit budoucnost (Ask about future). Po rozhovoru s astrologem se vydejte za proslulou kouzelnicí Azizou (C). Zaklepejte na dveře (Knock door) a odpovězte na otázky: 1) vaše jméno; 2) Keapon Laffin; 3) Air. Nechte se pozvat na šálek čaje a zeptejte se na Ask about... (Magic, Fruit of compassion, Fire elemental, Contrary element). A nyní něco speciálně pro kouzelníky! Rozlučte se (Thanks, Farewell), vyjděte do ulic a pomocí kouzla Detect magic (nebo s pomocí mé mapy) najděte tajný vchod do školy čarodějů zvané W.I.T. v severní části města. Dveře otevřte pomocí kouzla (Cast open) a ocitnete se na zvlášním místě... Za svého průvodce čarodějnou školou si zvolte kouzelníka "Erasma" (osobně bych si raději zvolil Eranu, ale nešlo to). Při vstupní zkoušce kouzlete postupně Cast detect magic, Cast fetch, Cast trigger. První velkou zkouškou na cestě k hodnosti kouzelníka bude souboj s větrem, vyřešte ji: Cast fetch, Cast levitate. Druhou zkoušku řešte: Cast trigger, Cast dazzle, Cast trigger, třetí: Cast dart, Cast bolt (třikrát), a čtvrtou: Cast open, Cast calm, Cast fetch, Cast bolt. Na závěrečnou otázku odpovězte "No". Teď již jen domů a spát až do rána.

Den 4

U lékárníka si kupte prášek "vábící oheň" (Bargain for incense) a hojivou pilulku (Buy healing pills). Dále jděte ke zbrojíři na Fighters Plaza a porazte ho v "páce" (Ask about arm wrestling, Bet). Na Fountain Plaza si kupte lampu (Buy lamp). Zbytek dne můžete strávit pobíjením pouštních lupičů - získáte potřebné peníze. Večer však přijďte do hospody, uvidíte důležité vystoupení sultána.., pardon, básníka Omara.

Den 5

Vyjděte před hospodu a dejte se do boje s prvním vážným protivníkem - s ohněm (Fire elemental). Nalákejte jej do uličky pomocí prášku od lékárníka (Use incense), položte lampu (Drop lamp) a postříkejte oheň vodou (Use waterskins). Při popáleninách snězte hojivé pilulky. Tento výkon si jistě zaslouží spánek až do rána.

Den 6

Doplňte si zásoby jídla a vody. Od lékárníka se vám dostane uznání za pokoření ohně, zároveň si od něj kupte hlínu (Ask about earth, Buy earth). Jděte si zatrénovat do Guild hall, nebo si vyzkoušejte kouzlit nové kouzlo Reversal z W.I.T.u. Nutné však je, vyhrát nad zbrojířem v páce měchy, které má nad dveřmi jako znak kovářského cechu. Nepovede-li se to, kupte si od Keapona kouzelné lano (Bargain for rope) a použijte jej k získání měchu (Use rope, Get bellows). Kouzelníci to mají jednodušší - prostě si ve večerních hodinách nechají měch přinést kouzlem Cast fetch.

Den 7

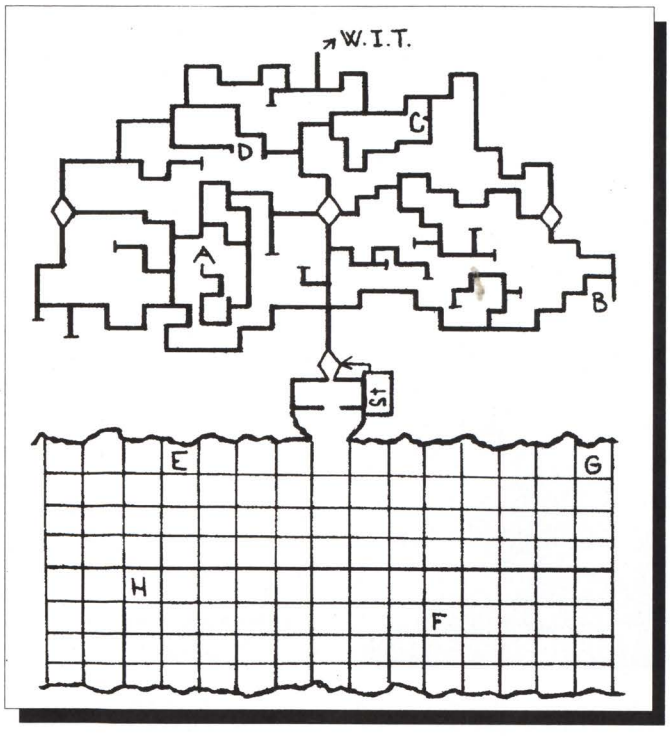
V Guild hall si vyzvedněte 50 dinárů jako odměnu za zničení ohně. Na Fountain plaza si můžete vyslechnout další varovný proslov básníka Omara. Jestliže najdete jeho měšec s penězi, nezapomeňte mu jej vrátit! Před branou do města si nasbírejte spousta štěrku (Get rocks) a až do večera se cvičte v boji s monstry v poušti.

Den 8

Dnes vás čeká velice nepříjemný souboj s větrem (Air elemental), který se pohybuje před palácem na Palace Plaza. Naházejte do něj co nejvíce země a štěrku (Throw earth, Throw rock). Kouzelníci můžou použít levitaci a krmit ho přímo shora. Až bude plný, přijďte k němu a chyťte jej do měchu (Use bellows). Není to nic lehkého, takže neztrácejte trpělivost.

Dny 9-11

Dopřejte si řádného odpočinku po souboji s větrem. Můžete se poptat stařečka v poušti na bájné zvíře (Ask about beast). Shema se vám dříve nebo později svěří s tím, že její bratr Sharaf se ztratil v bratrském městě Shapeiru zvaném Raseir. Má o něj velký strach, jelikož v Raseiru vládne hrozný Ad Avis, který své poddané mučí a utiskuje. Strážného u brány se zeptejte na možný způsob dopravy do Raseiru (Ask about Raseir, Ask about caravan) a dozvíte se, že sedmnáctého dne ráno projíždí okolo karavana, která má namířeno přímo tam. Bohatí si mohou pořídit nový meč ve zbrojírně (Bargain for sword). Večer 11. dne si vyslechněte básníkův projev.



Den 12

Jděte do Guild hall a zeptejte se bojovníka Rakeeshe na několik věcí: Ask about elemental, Ask about nature, Ask about sword, Get sword). Získáte plamenný meč. Kdesi v uličkách okolo Fighters Plaza zuří kamenný obr (Earth elemental). Zabijte ho mečem (Use sword) nebo kouzlem Force Bolt. Posbírejte zbytky země (get earth), vraťte meč Rakeeshovi (Return sword), naplňte měchy vodou a vydejte se do pouště k uschlému stromu (G). Takto postupujte, aby jste přivedli strom (zakletou dívku) zpět k životu: Water tree, Tell about me, Give earth to tree, Tell about Earth elemental, Kiss tree, Tell tree her name, Get fruit. Vezměte si kouzelný plod a doneste jej, spolu s pírkem, lékárníkovi (Give feather, Give fruit, Get potion), dostanete nápoj proti prokletí.

Den 13

Jděte opět do pouště, tentokrát ke zvířeti v kleci (H). Dejte mu najíst (Give food) a rychle mu vytrhněte pár chlupů (Get hair). Chlupy vložte do nápoje (Put hair in potion) a dejte nápoj zvířeti (Give dispel potion). Uvidíte sami, co se stane.

Den 14

Dnes vás čeká poslední souboj s přírodní silou, tentokrát to bude voda (Water elemental). řádí ve fontáně na Fountain Plaza. Položte před ní prázdný vak na vodu a pomocí větru z měchu jí do vaku zažeňte (Drop waterskin, Use bellows, Get waterskin). Na Palace plaza se vám dostane uznání a odměny za provedenou práci. Jako dárek dostanete od jisté příbuzné Shemy nádhernou sponu (Get pin. Wear pin).

Den 15

Počkejte do večera a jděte do ulice Askeri Darb (D). Vejděte do dveří. Budete podrobeni zkoušce na titul Paladina - místního hrdiny. Nejdříve se vyprostte z řetězů (Break chains), pak uhýbejte protivníkovi a nakonec jej poražte v souboji s mečem. Nezabíjejte ho však!

Den 16

Popovídejte si s Azizou o vašem Saurovi (Ask about Saurus). Večer si vezměte 100 dinárů odměny za pomoc městu od básníka Omara a vraťte mu jeho měšec.

Den 17

Rozlučte se, vyjděte před bránu a připojte se ke karavaně. Pouť potrvá deset dní!

Den 27

Hned za bránou města Raseiru se potkáte s vrchním dozorcem Khaveenem, od kterého dostanete víza, tj. něco jako občanka (Yes). Vstupte do putyky Blue parrot inn a posaďte se k pravému stolu, k místnímu překupníkovi Ferrarimu. Napijte se s ním kávy (cofee) a ptejte se ho hlavně na: Ask about: Harem, Water, Ad Avis, Raseir, Khaveen. Do večera si prohlížejte město, zjistíte, že je zde přístupno velice málo míst, jelikož ulice jsou barikádované. Před spaním si od Ferrariho přítele Ugarta kupte vodu (Pay Ugarte).

Den 28

Na centrálním náměstí dojde k zatčení, u kterého by jste měl být přítomen. Na cestě zpět k hospodě zabočte do uličky, odkud na vás někdo mává šátečkem. Vstupte do harému a zeptejte se dívky Zayishah na tyto věci Ask about: Raseir, Ad Avis, Khaveen, Fountain, Magic, Marrying, Harem. Dejte dívce své náhradní šaty a visum (Give clothes, Give visa) a dostanete zrcátko (mirror) na památku. Večer můžete strávit klábosením s Ferrarim.

Den 29

Vaším budíčkem bude zatčení a uvržení do tmavé kobky. Spoluvězni ukažte sponu (Show pin) a zjistíte, že to je hledaný Sharaf, bratr Shemy a že by snad věděl, jak utéci. (Ask about: Shema, Sharaf, Raseir, Equipment, Escape, Palace) mříže otevřte buď sponou (Use pin), nebo je zničte (Break down gate). Kouzelníci jen zakouzlí Cast open, a je to! Vezměte si vaše věci a následujte Sharafa (Get equipment, Enter passage). Choďte uličkami tak dlouho, dokud nenarazíte na čaroděje Ad Avise. Násilím vás donutí otevřít pro něj vchod do jakéhosi podzemí, použijte zrcadlo (Use mirror). Následuje průchod několika nebezpečnými místnostmi. Jsou vesměs jednouduché, takže jen několik rad: přes proudící říčku přeskočte pomocí polena (2x Jump), díru ve skále zavalte kameny (Use strength, nebo jen Cast Bolt). Nepadejte do lávy, ze srázu skočte (Jump), nebo sleťte (Cast levitate). Nedotýkejte se pokladů a jako heslo u zavřené brány použijte "suleiman". V místnosti se soškou Ibizou buďte opatrní, až vše pomine, hledejte ve tmě tak dlouho, až uvidíte malý prsten, vezměte jej (Get ring). Djinna se vyptávejte na Ask about: Ring, Master, Wishes, Prophecy. Přejte si tyto 3 věci: Healing, Magic, Teleport.

Den 30

Poslední den v měsíci, poslední den ve hře. Postup pro bojovníka: Zničte stráže u paláce (Fight guards) a vyražte dveře (Force door). Až odejde Khaveen, skočte nebo slezte z balkonu (Jump nebo Climb down). Po boji s Khaveenem se vraťte pro meč (Get sword) a vyražte dveře do Ad Avisovy komnaty (Force door). Uhněte před sochou (Escape) a běžte (Run) vlevo nahoru tak, aby jedna ze svíček zapálila Avisovy šaty, poté jej srazte z parapetu - ENDE. Postup pro kouzelníka: Oslepte stráže před branou (Cast dazzle), otevřte si dveře (Cast open). Na balkóně uklidněte Khaveena (Cast calm) a sleťte dolů (Cast levitate). Otevřte dveře (Cast open) a vběhněte (Run) do komnaty. A nyní si zakouzlete: Cast reversal (Kdo neprošel školou kouzelníků, ten toto kouzlo nemá!), Cast Trigger na sochu, Cast fetch na nezapálenou svíčku, rychle běžte doleva a z příslušného úhlu střelte Cast bolt do kotle tak, aby se převrhl na Ad Avise - ENDE.

Na shledanou u dalších her od Sierry se těší ANDREW.

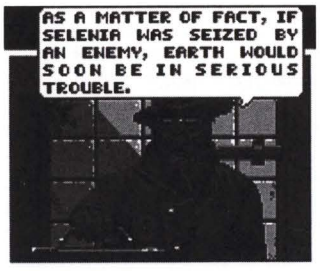
NOVINKY

Co nového u firmy Infogrames? Tak například je tu nová adventure AETERNAM, jejíž provedení bývá spojováno s firmou Lucasfilm. Novinkou v logických hrách je 7 COLOURS, jehož nápad (údajně) přišel obdobně jako u Tetrisu z Ruska. A do třetice všeho dobrého - pro sportovní fanoušky přichystali programátoři od Infogrames ADVANTAGETENNIS.

Návod na tuto poměrně složitou adventuru přijde jistě vhod mnoha hráčům, kteří mají problémy BAT dohrát. Předem upozorňujeme vášnivé textovkáře, že toto je pouze jeden ze způsobů jak hru dovést do konce. Pokud někdo dohrál tuto hru jiným způsobem, může nám napsat jak postupoval on, rádi doplňky otiskneme. A nyní se přenesme do odletové haly města Terrapolis...

Šílený vědec Vrangor uprchl

ÚKOL: O vaší misi vás bude informovat agent na toaletě Astroportu, proto stručně: Šílený vědec Vrangor uprchl z trestního tábora a hrozí do 10 dnů zničit planetu Selenii, která je hlavním dodavatelem surovin Zemi. Jediný způsob, jak najít Vrangora, je vypátrat trestance Meriga, který uprchl s ním.



ZDRAVÍ: Na počátku hry se vybavte dostatkem jídla a pití. Nezapomeňte, že vaši přátelé, které postupně získáte, budou mít také hlad a žízeň. Doporučuji také zakoupit povzbuzující prostředky proti únavě (Stimulants).

B.O.B.: Malý zázrak techniky 22.století - biologický počítač vestavěný ve vaší levé paži. Ovládání je velice jednoduché, takže jen krátce: Program 1 - statistika, Program 2 - zdravotní stav, Program 3 - jazyk a kardiograf. Je lhostejné, jaký jazyk zvolíte, protože B.O.B. za vás bude překládat. Kardiograf jsem za celou hru použil jen jednou a to proto, abych imponoval Lydii (o tom později). Program 4 - můžete ho využít k hlášení všech kritických situací, ale může sloužit např. jako překladatel.

Postup při řešení:

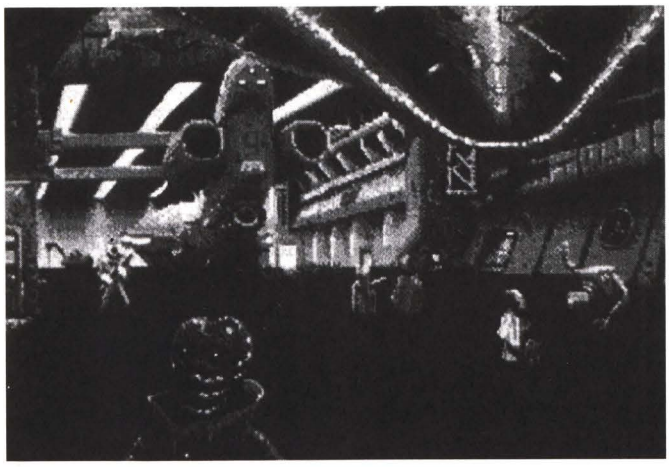
Naprogramujte B.O.B. Program č. 4 na překlad a změňte puls na normál (prog.3). Dojděte na WC vpravo (1). V malé místnůstce nenajdete mísu, ale agenta s instrukcemi a vybavením. Vejděte do města a u technika (2) si kupte silové pole - budete jej potřebovat proti Merigovi. U obchodníka se zbraněmi (3) si kupte munici do vaší zbraně. Dále se zásobte jídlem a pitím u stánku na Astroport square (4) a v baru (5).

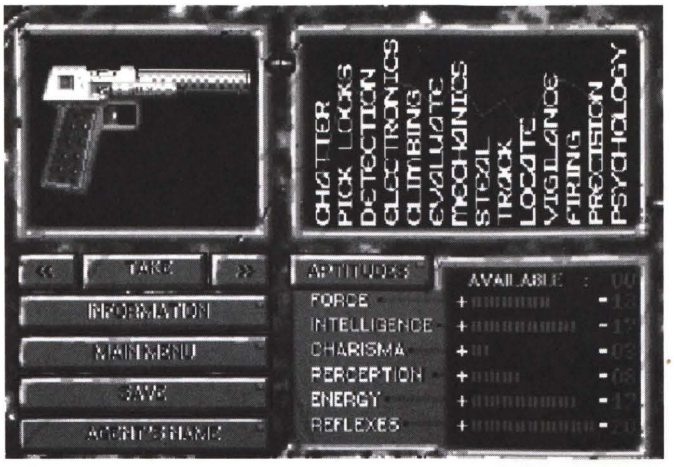
Poptejte se obyvatel na Meriga a dříve nebo později se dozvíte, že o něm slyšeli nedaleko parku. Dojděte k nočnímu baru (6), počkejte do 19:00. Teprve teď začíná v klubu ten pravý život. Vstupte dovnitř. Ženy u baru se zeptejte na Meriga. Po chvilce smlouvání nad cenou informace vám prozradí rasu, o kterou by jste se měli zajímat "I heard about him form some... (Skunk, Glokmup, Kradokid, Stickrob). Teď nezbývá, než chodit po okolí a ptát se všech podezřelých na Meriga. Jeden z nich si s vámi dá jistě schůzku v městském muzeu s tím, aby jste si s sebou přinesl spoustu peněz.

Do té doby, než nastane chvíle vašeho setkání, musíte sehnat 550 Krellů (zdejší měnová jednotka). Nejlepší způsob jejich získání je v Mecafood center (4). Kupujte u automatu jídlo za kredity a prodávejte je hladovým Seleňanům za Krelly. Doporučuji jídla 6,7,8,9, každé za 7 Krellů. V muzeu (7) buďte přesně! Až přijde váš známý, zeptejte se na Meriga znovu. Za 200 krellů vám prozradí hodinu Merigových návštěv v klubu XIFO. Než se rozloučíte, nezapomeňte od něj koupit Access Card - členský průkaz XIFO klubu. Je to výhodná koupě - 350 Krellů a je váš!

Teď musíte zabít Meriga. Dojděte do XIFO klubu (8) a počkejte, než zločiněc přijde. Po přestřelce, ve které přijdete o štít a o část zdraví, je Merigo mrtev. Až vás i celou civilizací prokleje, prohledejte místnost a naleznete klíč. Nyní je ta pravá chvíle pro získávání přátel. Když se budete hodně vyptávat a budete mít štěstí, dozvíte se, že nejlepším hráčem v proslulé herně na Trunk road (9) je jistý Sloan a že se tam objevuje vždy v době okolo oběda. Budete jej muset porazit ve hře Bizzy. Sloan však není žádný amatér a bude s vámi hrát jen o 1000 Krellů. Do herny se s příslušnou částkou dostavte před obědem (i na Selenii se obědvá ve 12:00). Sloan začíná a nehraje špatně, ale proti vaší tužce a papíru nic nezmůže. Jakmile ve hře dosáhnete osmé úrovně (level 8), můžete si vzít vaši tučnou kreditkartu zpět a až se vás Sloan zeptá, co že to vlastně chcete za svoje vítězství, neváhejte si ho najmout jako průvodce, bude se vám hodit.

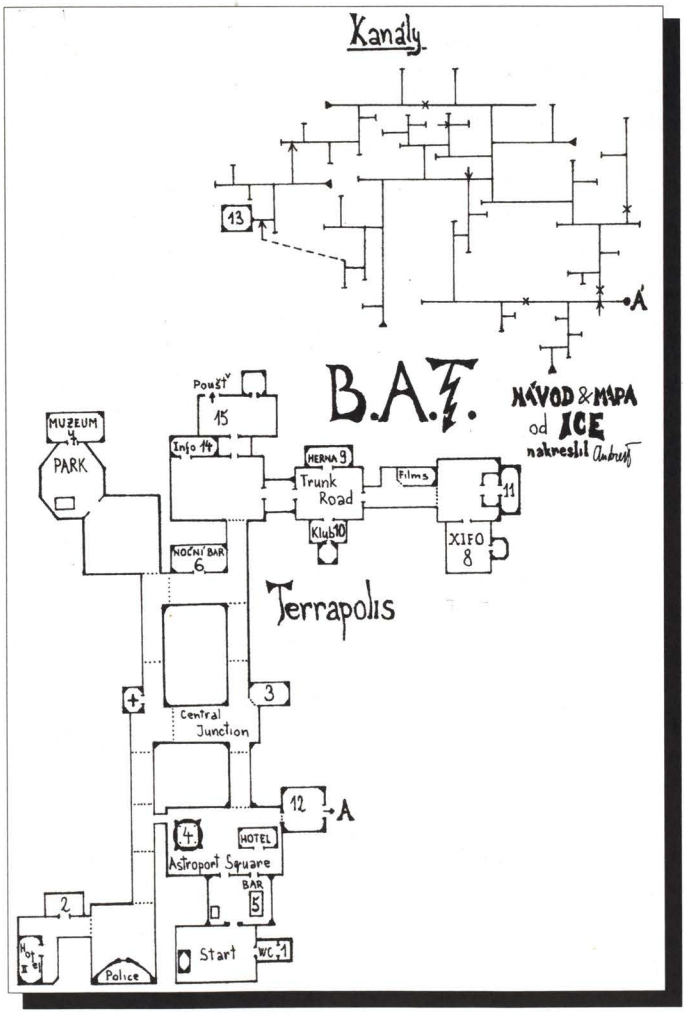
Na ulici před hernou stojí





žena, která se očividně zabývá nejstaršího řemeslem na Selenii (stejné jako na Zemi). Chvíli se s ní bavte, až se dozvíte, že Lydie miluje Terrany (pozemšťany) a že tančí v klubu naproti herně vždy brzy po ránu. Vejděte do klubu (10). Vstupné je sice 200 Krellů, ale Lydie za to stojí! Zrychlete si tep vašeho srdce (B.O.B. prog.3). Po půlnoci se objeví Lydie, přijde dámská volenka a tanec může začít. Svůj výkon na parketu ovládáte pomocí střídavého mačkání tlačítek myši. Až dozní nadšené výkřiky, které ohodnotí váš výkon, Lydie vám nabídne svou společnost.

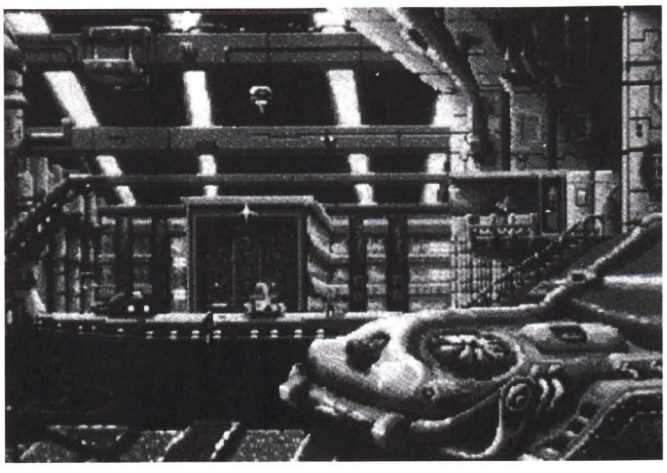
■ Až se po prožitém perném dnu dosytosti vyspíte, běžte si promluvit s mužem, který má na Selenii veliký vliv - je to Crysa Kortakis. U dveří do Crysiho budovy (11) hlídá nepřemožitelný Hulktronic - ještě, že máte s sebou Lydii. Od Crisy dostane Lydie podivný šperk a vy budete obdarován 8000 kredity. Nyní jděte do uličky za hotelem na Astraport square a klíčem od zesnulého Meriga si otevřte dveře do opuštěné budovy. Vejděte a naleznete se před vchodem do tunelu. Vejděte dovnitř, projděte chodbou a můžete se těšit na simulátor údržbářského vozíku. Podle mapy dojeďte kanály do podzemního města. (13).



jednoduché. Choďte po městě tak dlouho, dokud se vám nepodaří tento průkaz koupit. S pasem se dostanete do posledního nedostupného místa - do informační místnosti (14). Zde musíte zjistit vstupní kód do Vrangorovy základny Epsilon (je to kombinace písmen R a L).

■ Vstupte do ostře střeženého prostoru severního východu z města (15). Tady se uplatní Sloanova výřečnost. Najměte pouštní vozidlo (nájem stojí 5900 kreditů) a vyjeďte do pouště. Simulace letu vznášedla Dragu může začít. Drag je ovládán výhradně myší: levé tlačítko - zrychlení, pravé tlačítko - zpomalení. Bojový mód se spouští stisknutím obou tlačítek najednou. Až laserem zničíte dorážející raketu, doleťte k základně Epsilon (na radaru žlutý bod) a vypalte si otvor pro přistání. Přistaňte a otevřte vchod pomocí přístroje u dveří. Použijte informace získané v INFO centru, R totiž znamená right - doprava a L left - doleva. Co dělat ve Vrangorově laboratoři je snad každému jasné.

...laserem zničíte dorážející raketu...



■ V průchodu vedle dveří zapadne Lydiin šperk od Crisy do jakéhosi otvoru. Uvnitř tajné skrýše najdete zvláštní zařízení MK6, pomocí něhož najdete Vrangorovu základnu ukrytou kdesi v poušti. Podle mapy se vraťte zpět do města (pozor, cesta vede jinudy!) a připravte se na boj s Vrangorem. Já jsem k jeho usmrcení potřeboval 2 štíty č. 7, 3; štíty č. 8, MOZ a 200 nábojů E-300. Dále zbývá ještě sehnat propustku do informačního centra - Technicians Passcard. Jejím majitelem je někdo z obyvatel města, ale najít ho není vůbec

Veselou přestřelku a brzy nashledanou přeje ICE. ■

NEURO MANCER

Chiba City, 16. listopadu 2058... Nacházíme se v polovině 21. století ve vysoce přetechnizovaném městě Chiba City.

Společnost pomalu upadá do hlubokého morálního kómatu, život ztrácí smysl, vše je kontrolováno obrovskými koncerny a jedinou možností, jak uniknout z této nudy, je proniknutí do kybernetického prostoru (cyberspace), což je vlastně obrovská síť databází celého světa. Zde probíhají boje posledních novodobých romantiků, tzv. "cyberspace cowboys" s databázemi (tzv. ICE) a tvory s umělou inteligencí (artificial intelligence, zkratka AI). K průniku do cyberspace je třeba počítač (deck), ve kterém je software různého druhu. Ne všechny decky mají možnost vstupu do cyberspace, nejhorší deck na trhu je Blue Light Special, nejlepší Cyberspace VII. Software lze rozdělit na komunikační programy pro styk s běžnými databázemi i s cyberspacem, dále tzv. "ICE breakery" pro boje s databázemi, viry, informační programy a řadu dalších. Existuje legální síť databází, která je přístupná každému, kdo zná její linkový kód (link code) a heslo (password). Každá databáze má obvykle několik úrovní (levels), jejich počet lze zjistit programem Scout. Některé databáze jsou chráněny tím, že nemají password, to ale lze obejít pomocí programu zvaného Sequencer, který password vygeneruje sám. Základním komunikačním programem pro styk s databázemi je Comlink (1.0 - 6.0), pomocí verze 6.0 se dá vstoupit do cyberspace, což je možné také později pomocí programu Cyberspace 1.0. Za pobyt v databázi se platí, ale existuje zvláštní bezplatný veřejný systém zvaný PAX, jehož součástí je banka, veřejný informační servis a elektronická pošta. Ve městě si můžete pořídit mimo jiné ještě čipy (skill chips), které je třeba si ihned po koupi implantovat. Některé slouží pro speciální účely (např. Bargaining, Coptalk), jiné pro boj s AI (např. Logic, Sophistry). Každý čip má určitou úroveň (level), kterou je možné zvýšit (tzv. upgrade).

V samotném městě se nachází řada zajímavých míst. Začátek hry je v baru Chatsubo, od něj směrem doprava naleznete Body Shop - obchod s lidskými orgány, pod ním Donut World, dále doprava obchod se softwarem Microsofts, jehož majitelem je Larry Moe a vedle Massage Parlor (masážní salón). Dále směrem dolů po ulici naleznete Shinovu zastavárnu (Shin's Pawn Shop) a to už jsme na křižovatce. Tady je levný hotel (Cheap Hotel), pod ním podnik Gentleman Loser, dále směrem dolů biolaboratoře Maas Biolabs, příbytek Julia Deana a ulice končí kosmodromem (Spaceport). Je to proto, že kolem Země krouží dvě orbitální kolonie - Freeside a Zion Cluster. Na Freeside se nachází několik bank - Bank of Berne a Bank Gemeinschaft a dále sídlo klanu Tessier-Ashpool s názvem Villa Straylight. Zion je tvořen pouze dvěmi místnostmi. Ale zpět do města. Od křižovatky napravo občas stojí jakási lehká žena, o kus dále je obchod se softwarem Metro Holographix, jehož majitelem je Finn, pak ještě dva obchody s decky (Crazy Edo's a Asano's) a ulice končí příbytkem mnichů s názvem House of Pong. Mimochodem - Asano a Crazy Edo jsou největší nepřátelé a toho lze využít. Když se odtud dáme doprava, nalezneme restauraci Matrix, kam se dá jít jen s pasem (guest pass). Dále vpravo se nachází tzv. Hi-Tech Zone, kde sídlí koncerny Fuji, Hitachi, Hosaka, Musabori a Sense/Net.

CHIBA CITY

Začínáte v baru CHATSUBO. Jste téměř bez peněz a proto si z PAXu vyzvedněte $200. Poté pošlete pánovi jménem ARMITAGE následující hlášení: "NEED JOB. jméno 056306118", kde "jméno" je pochopitelně vaše jméno ve hře. Armitage vám okamžitě pošle na konto $10000. Nyní zaplaťte barmanovi $46. Vyjděte ven na ulici. Všimněte si, že kromě peněz máte ještě lístek ze zastavárny (SHIN`S PAWN SHOP), která je poblíž masážního salónu. Vejděte a vyzvedněte si svůj počítač UXB, kde je nahrán komunikační program Comlink 1.0. Nyní jděte do GENTLEMAN LOSER. Zde sedí dívka jménem Shiva, které se zeptejte na CRYPTOLOGY. Cryptology je jeden z čipů, které se vyskytují ve hře a po jeho obdržení si ho okamžitě implantujte. Nyní pomocí Comlinku zavolejte do hotelu (CHEAP HOTEL), kupte si kaviár a zaplaťte účet. Nyní jděte přímo do hotelu a kaviár si vyzvedněte. Dále navštivte obchod s použitými počítači (CRAZY EDO`S) a zde za kaviár dostanete Comlink 2.0. Comlink 1.0 můžete pochopitelně smazat. Jděte do dalšího obchodu METRO HOLOGRAPHIX a kupte si od Finna joystick. Jděte do HOUSE OF PONG, dejte mnichovi joystick a dostanete čipy ZEN a SOPHISTRY. Jděte do hotelu a zavolejte PANTHER MODERNS, kde je Comlink 3.0, dále SEA - Comlink 4.0 a Sequencer 1.0, ESFA - Comlink 5.0, TOZOKU - Comlink 6.0, Blowtorch 1.0 a Decoder 1.0, REG. FELLOWS - Battlechess 2.0. Zavolejte na WORLDCHESS, zaplaťte členský poplatek a zahrajte si hru. Nyní proveďte několik bankovních operací - zavolejte BANK OF ZURICH (použijte Sequencer na password), otevřete si konto, zavolejte BANK GEMEINSCHAFT a z konta č. 646328356481 vyberte všechny peníze, které zpětně uložte na č. 712345450134 do BANK OF ZURICH (link code je BOZOBANK). V Curyšské bance vám přibyde $30000. Nyní si u Asana kupte nejlepší počítač CYBERSPACE VII. Je výhodné před Asanem pomlouvat Crazy Eda, ceny počítačů potom budou mnohem nižší. Jděte do G. LOSER a vezměte si od Shivy HARDWARE REPAIR a GUEST PASS (budete ho potřebovat při vstupu do MATRIX RESTAURANT). U Larryho (LARRY`S) si kupte COPTALK. U Deana si kupte GAS MASK (ptejte se na EXOTIC HARDWARE) a čipy BARGAINING, PSYCHOANALYSIS, PHENOMENOLOGY a PHILOSOPHY. Ještě proveďte upgrade čipu CRYPTOLOGY. U Finna si kupte ICEBREAKING a DEBUG, v restauraci MATRIX si kupte LOGIC, SOFTWARE ANALYSIS a MUSICIANSHIP a ještě proveďte upgrade některých dalších čipů. Nyní zavolejte na policii a vydejte zatykač na Larryho Moea, tj. zadejte EDIT WARRANTS a kohokoli přepište na jméno LARRY MOE, ID# 062788138. Nyní jděte přímo k Larrymu do obchodu a zjistíte, že tam není! Projděte zadními dveřmi a ocitnete se v tajné místnosti, kde už čeká Lupus Yonderboy. Kupte si od něj SECURITY PASS a čip EVASION (upgrade v restauraci Matrix). Zavolejte do Hosaky a přepište jakéhokoli zaměstnance na sebe (jméno a ID). Tak se stanete zaměstnancem této společnosti a znamená to, že budete mít přístup prakticky do všech místností v Hi-Tech Zone. V Sense/Net použijte Security Pass a vezměte si ROM Construct. Existují dva použitelné typy ROM, buď ROMBO (5521426) nebo výkonnější TOSHIRO (6905984). Ještě si u Finna kupte Drill 1.0, v databázi G. LOSER si pořiďte Hammer 1.0 a máte základní vybavení potřebné pro proniknutí do cyberspace.

CYBERSPACE

Každá ICE-databáze má souřadnice, podle kterých ji najdete. Po vstupu do databáze kolem ní uvidíte rotující prstenec - to je její pomyslná ochrana. Jakmile je prstenec zničen, je ICE dobyta. Dobývá se ICE-breakery tak, že program jednoduše vyšlete po prstenci. ICE po vás také posílá destruktivní informace, které vám ubírají energii. V některých databázích sídlí umělá inteligence AI, proti které se bojuje pomocí čipů. Boj je založen na stejném principu jako dobývání ICE, tj. vysílání čipů po AI. Není zde pochopitelně možné podrobně popisovat dobývání jednotlivých ICE-databází, protože je jich poněkud mnoho, ale obecně platí zhruba toto:

■ Běžné databáze neumístěné v cyberspace:

Formát:

PLACE (LINK/PASSWORD 1, PASSWORD 2)
CHEAP HOTEL (CHEAPO/GUEST,COCKROACH)
REGULAR FELLOWS (REGFELLOW/VISITOR)
WORLD CHESS (WORLDCHESS/NOVICE,MEMBER)
ASANO COMPUTING (ASANOCOMP/CUSTOMER,VENDORS)
PANTHER MODERNS (CHAOS/MAINLINE)
CONSUMER REVIEW (CONSUMEREV/REVIEW)
IRS (IRS/TAXINFO,AUDIT)
FUJI ELECTRIC (FUJI/ROMCARDS,UCHIKATSU)
HITACHI (HITACHIBIO/GENESPLICE,BIOTECH)
SEA (SOFTEN/PERMAFROST)
TACTICAL POLICE (KEISATSU/WARRANT,SUPERTAC)
GENTLEMAN LOSER (LOSER/WILSON,LOSER)
ESFA (EASTSEABOD/LONGISLAND)
HOSAKA (HOSAKACORP/BIOSOFT,FUNGEKI)
MUSABORI IND. (MUSABORIND/SUBARU)
TOZOKU IMPORTS (YAKUZA/YAK)
COPENHAGEN UNIV. (BRAINSTORM/PERILOUS)
CHIBA JUSTICE (JUSTICE/no password)
NASA (VOYAGER/APOLLO)
BANK OF ZURICH (BOZOBANK/no password)
PSYCHOLOGIST (PSYCHO/NEU MO,BABYLON)
CFM (FREEMATRIX/CFM)
BANKGEMEINSCHAFT (BANKGEMEIN/EINTRITT,VERBOTEN)

Rozdělení ICE-breakerů:

Dobré - Decoder, BlowTorch, Hammer Lepší - Drill, DoorStop
Nejlepší - Concrete, DepthCharge, LogicBomb

Kód pro vstup do Bank Gemeinschaft - BG1066

■ Struktura databází v CYBERSPACE 0-7:

CYBERPACE0:
CHEAP HOTEL
CHEAP HOTEL (112/112)
PANTHER MODERNS (224/112)
WORLD CHESS (160/80)
AI - Logic REGULAR FELLOWS (208/32)
PSYCHOLOGIST (96/32)
AI - Philosophy CONSUMER REVIEW (32/64)
ASANO COMPUTING (16/112)

CYBERSPACE1:
GENTLEMAN LOSER
SEA (352/64)
IRS (272/64)
TACTICAL POLICE (288/112)
FREE MATRIX (352/112)
AI - Sophistry CENTRAL JUSTICE (416/112)
TOZOKU (480/80)
NASA (448/32)
AI - Logic EASTERN SEABOARD (384/32)
COPENHAGEN UNIV. (320/32)
GENTLEMAN LOSER (416/64)

CYBERSPACE2:
HOSAKA,MUSABORI,FUJI,HITACHI
HOSAKA (144/160)
MUSABORI (208/208)
AI - Hemlock 1.0 FUJI (112/240)
HITACHI (32/192)

CYBERSPACE3:
BANK OF BERNE
BANK OF BERNE (336/160)
AI - Philosophy SCREAMING FIST (464/160)
FREE SEX UNION (288/208)
AI - Phenomenology DARPO (336/240)
TURING REGISTRY (432/240)

CYBERSPACE4:
SENSE/NET
SENSE/NET (48/320)
GRIDPOINT (160/320)

CYBERSPACE5:
BANK GEMEINSCHAFT
BANK GEMEINSCHAFT (304/320)
INSA (448/320)
NIHILIST (416/368)
BANK OF ZURICH (336/368)
BELL EUROPA (384/288)

CYBERSPACE6:
KGB (112/416)
AI - Logic MAAS BIOLABS (112/480)
AI - Phenomenology

CYBERSPACE7:
VILLA STRAYLIGHT
TESSIER-ASHPOOL (384/416)
AI - Sophistry PHANTOM (320/464)
AI - Logic, BattleChess 4.0
ALLARD TECH. (432/464)
AI-Kuang Eleven 1.0

1) Databáze jsou uspořádány do osmi sektorů s indexy 0-7, přičemž cyberspace 0 je nejslabší a cyberspace 7 naopak nejsilnější. Znamená to tedy, že musíte začít v cyberspace 0, což je Cheap Hotel.

2) Každý cyberspace má přípojku (jack) v určitých místnostech a pouze odtud se tam dá proniknout.

3) Při boji s ICE je vhodné nejprve vyslat interface corruptor (např. Slow), poté virus (např. ThunderHead, Injector, Python apod.) a potom teprve samotný ICE-breaker.

4) Při boji nepoužívejte jeden ICE-breaker, nebo si na něj ICE zvykne a bude neúčinný. Lepší je často je měnit.

5) Zajímavý je program ArmorAll, po jehož použití přibývá energie přímo při boji.

6) Jak již bylo uvedeno, při boji s AI se místo programů používají čipy, které jsou pro každou AI charakteristické. Čipy by měly být pokud možno co nejsilnější. Velice účinný je čip Logic, který je možné použít na většinu AI.

7) Pozor na Blammo!

8) Na ROM zapněte Monitor Mode a průběžně používejte funkci Software Debug přímo v cyberspace.

9) Další zajímavý program má název EasyRider a umožňuje neomezený pohyb v cyberspace 0-7. Bez tohoto detailu by byly databáze KGB a MAAS BIOLABS nedobytné.

10) Program KGB vás dovede přímo k databázi sovětské státní bezpečnosti.

11) V Bernské bance si můžete ukradnout půl miliónu dolarů z konta č. 121519831200, ochranný kód LYMA1211MARZ.

12) Zamčené dveře do MASS BIOLABS otevřete přímo v databázi této společnosti. Před vstupem si nasaďte plynovou masku a obdržíte nový deck CyberEyes s obrovskou pamětí.

ZÁVĚRHRY

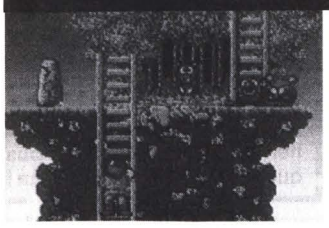
■ Po dobytí ICE zvané Phantom v cyberspace 7 se stanete šťastným majitelem programu Hemlock 1.0, který slouží ke zničení ICE firmy Musabori, se kterou jste předtím nepochybně měl problémy. Zde je uložen program Kuang Eleven 1.0. Při ničení nejsilnější AI nazvané Neuromancer v ICE Allard Tech. vás tato bytost pošle na pustý ostrov, kde se setkáte s chlapíkem zvaným Matt Shaw, který vám po celou hru zanechával message v mnoha databázích. Situace je zdánlivě neřešitelná, ale když počkáte, až se vám energie sníží na nulu, ocitnete se v Body Shopu. Nyní vstupte do cyberspace a pomocí programu Kuang Eleven zlikvidujte Neuromancera.

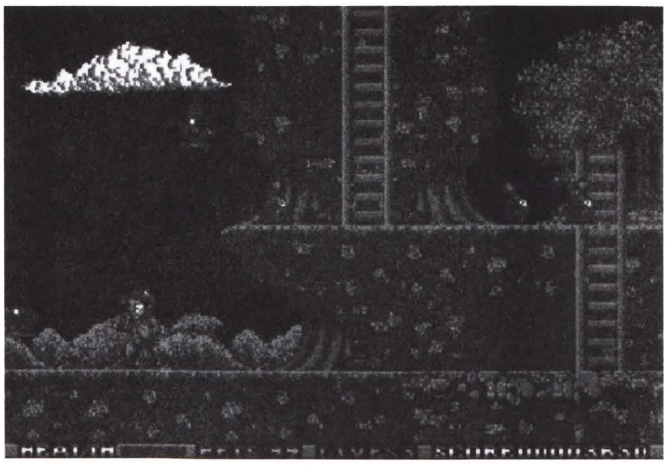
■ Tato hra patří na C-64 k absolutní špičce a i na Amize je velice dobrá. Chtěl bych na tomto místě poděkovat pražskému novodobému romantikovi zvaném Charlie Hibala za mnoho důležitých informací potřebných k dohrání této sci-fi perly ještě na C-64!!!

Příjemnou zábavu přeje David Kika! ■

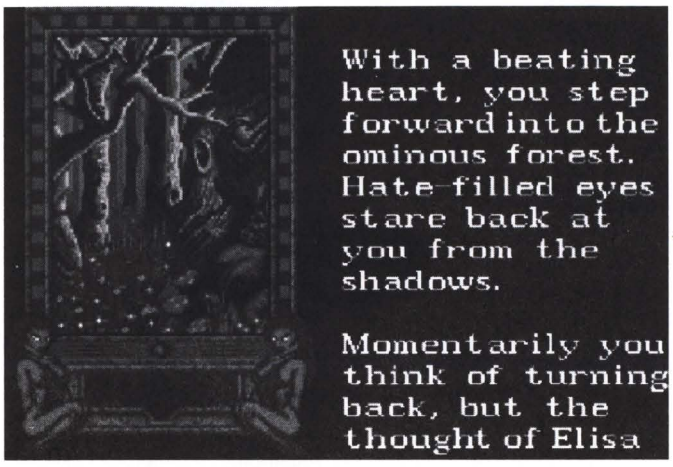
THE ELF

Přinášíme vám návod a mapy na jednu z nejočekávanějších her roku 1991, kterou známá firma OCEAN slibovala dodat na trh téměř 6 měsíců. Stejně jako většina her od Oceanu 91 (Terminator II nebo Dark man) je i Elf v podstatě jednoduchá hra.





■ Ve hře se straňte zabíjení neútočných zvířátek. Elfové takovéto věci nikdy nedělali a pan spisoval J.R.R. Tolkien by se obrátil v hrobě! A nyní již k samotnému návodu.



■ Je to typická 2D chodička s nezvykle hustě se vyskytujícími nepřáteli od čarodějů na kobercích až po ozbrojené rytíře - roboty. Ovládáte postavičku malého svižného elfa (předpokládám, že každý ví co je to elf !), kterému zlé síly unesly jeho milovanou dívku daleko za hranice elfího lesa Lórien.

■ Již první úroveň hry je poměrně složitá a proto je dobré si ji ulehčit malým podvůdkem. Napíšete-li kdykoliv při hře kouzelné slůvko "CHOROPOO", doplní se vám energie a získáte 100 zvířátek (pets), za které si v obchodech můžete nakoupit lepší zbraně a více energie. Hlavně si však můžete pořídit spoustu životů, a ty se můžou občas dobře hodit. Toto magické slovo můžete psát kdykoliv vám dojdou pets, vždy se doplní zpět na 100. Dále bych rád upozornil vášnivé hráče, že v tomto čísle Excaliburu vydáváme pouze postup při řešení prvních dvou částí hry. Protože mapy zabírají spoustu místa, vydáme pokračování návodu v některém z následujících čísel. Nicméně po dokončení každé zóny hry máte možnost uložit si pozici na disk, takže nebudete muset hrát stále od začátku.

ÚROVEŇ1

■ Po cestě sbírejte všechny rostliny na mapě vyznačené malými "x". Zabíjejte nepříjemné nepřátele a chraňte se vraždění nevinných zvířátek. Začněte tedy sebráním kuřete (1) a ptačího zobu (2). Ihned zjistíte, že hra po dobrém hratelná není, napište tedy magické slovo a navštivte nejbližší obchod. Nakupte si životy, lepší zbraně, ale hlavně létající přístroj, s jehož pomocí budete moci létat všude a rychle, bez používání žebříků. Jděte k sově a dejte jí (3 - v menu příkaz GIVE) ptačí zob. Dostanete pírko.

■ Pírko dejte malému stvořeníčku v tmavém otvoru vlevo od startu (4). Obdržené staré noviny doneste na obsazené WC (5), šťastný obyvatel vám za ně dá užitečné sirky. Sirkami zapalte vyhaslé ohniště (6 - v menu příkaz USE) a upečte nalezené kuře (USE). Upečené kuře použijte jako úplatek pro hlídače vchodu do další části první úrovně (7 - příkaz BRIBE).

■ Seberte malé semínko (8), tupou sekyrku (9), sestřelte a vezměte poletující knihu (10). S těmito věcmi se vraťte ke kouzelníkovi (11) a dejte mu knihu a semeno. Čaroděj vám vykouzlí krásné jablko, za které vám stráž (12 - GIVE) otevře průchod do další sekce úrovně 1.

■ Zde nejprve seberte měšec zlaťáků (13) a spolu s tupou sekyrou jej dejte brusiči (14 - GIVE). Dostanete čistě nabroušenou sekeru. Přesně takovou sekyrku potřebuje horolezec Jack (15 - GIVE). Dá vám za ni starou listinu se zmrazovacím kouzlem. Toto kouzlo použijte na příšerku (16 - ATTACK). Až monstrum ztuhne, seberte mu zubní protézu a darujte ji staré paní pletoucí na výsluní u čísla 17. Dostanete malý kolíček na prádlo. Jděte k východu z této sekce, který hlídá starý smradlavý Troll (18). Nasaďte si kolíček na nos (USE). Troll to vezme s humorem a pustí vás dále.

■ V obchodě u kterého se nyní nacházíte se připravte na závěrečný souboj. Kupte si imunitu (shield) a dostatek energie. Východem 19 se dostanete k závěrečné zkoušce - zabít zlého pavouka. Tlačítkem "F" aktivujte imunitu a střílejte svými zbraněmi do pavouka tak dlouho, dokud se nevypaří. UFF! a je to (nezapomeňte si uložit hru!).

ÚROVEŇ2

■ Na rozdíl od děje zóny první, který se odehrával ve slunečném lese, je zóna druhá situována v ponurém prostředí polorozbořeného starého hradu. První nepříjemná věc: Druhá úroveň je "nelétací". V obchodech se neprodávají létající přístroje a proto se bude muset chodit hezky po svých. Pravdou však je, že mapa zóny druhé je podstatně menší než mapa předchozí. Pohybujete se jen po celistvém hradě a po jeho dvou sklepeních. Vaši nepřátelé jsou zde agresivnější a nebezpečnější, proto používejte dobré zbraně. Magické slůvko funguje i v této části hry, takže se není čeho bát.

■ V prvním sklepení seberte malý klíč (1), najděte a vezměte dynamit, který leží na plošince v levé části hradu (2). Na jedné z nejvyšších plošinek pravé části hradu leží zlatá klec (3). Otevřte ji malým klíčkem (příkaz USE). Z klece vezměte kolo, které je jistě součástí jakéhosi složitého mechanismu. Vraťte se do prvního sklepení a seberte kliku (4). S těmito součástkami jděte k poškozenému padacímu mostu a opravte jej (5 - USE použijte kolečko, USE použijte kliku a most spusťte příkazem ACTIVATE). V komůrce za mostem seberte boty (6).

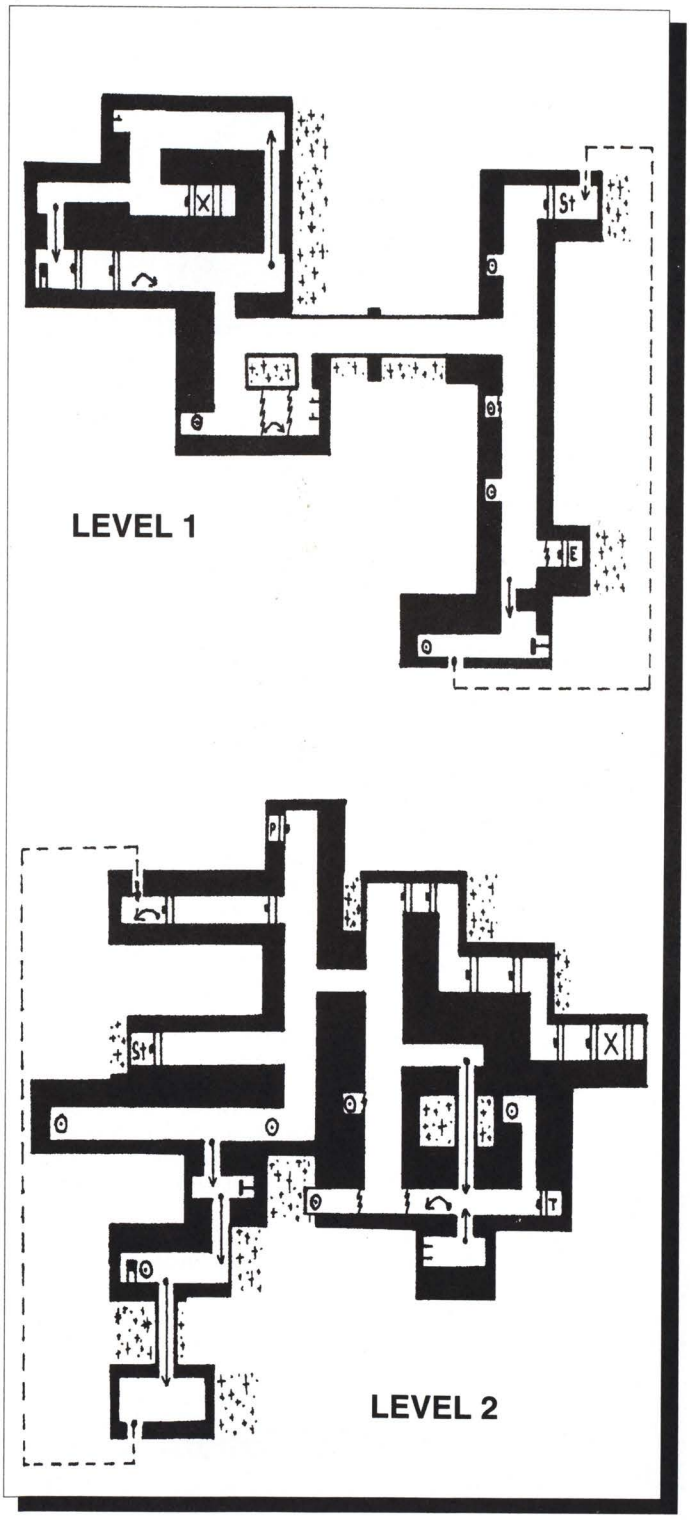
■ Nyní najděte a vezměte velký klíč (7). Slezte do druhého podzemí a darujte bosému vězňovi v pravé dolní cele (8) boty nalezené za opraveným mostem. Dostanete zvláštní píšťalu. Píšťalu dejte krysařovi zavřenému ve velké zlaté kleci (9). Teprve potom jej pusťte na svobodu velkým klíčem (USE). Jděte doleva a zničte slabou stěnu (10) dynamitem (USE). Kouzelnými dveřmi vlevo dole se přeneste do přízemí hradu. Seberte prázdnou nádobku (11). Projděte levým podzemím až k olejovému jezírku (12). Krysař se již postaral, aby vás po cestě neobtěžovaly dravé krysy. Naplňte prázdnou nádobku olejem (USE). Vraťte se do přízemí hradu a v nejbližším obchodě si kupte imunitu. Zrezlou kladku (13) namažte olejem z nádobky (USE použijte nádobku, ACTIVATE spusťte plošinku). Přeskákejte doprava až ke vchodu do závěrečné místnosti, uklidněte se a vejděte. Strašlivého pána hradu porazíte poměrně lehce, zaktivujete-li imunitu tlačítkem "F" a zapnete-li AUTOFIRE !!!

Nashle u dalších návodů se těší ANDREW. ■

P. S. Mapy k prvním dvěma úrovním hry The Elf najdete na 3. straně obálky!

Dan Dare 2

Na této dvojstránce bych se rád vrátil k oblíbené a dobře známé trilogii her DAN DARE. Díl první se stal naprosto klasickou hrou pro všechny Spectristy a komp. Původně, stejně jako u série her Dizzy, jsem chtěl vydat mapu a návod nejdříve na díl první. Nakonec jsem si však řekl, že většina z vás již díl první dohrála buď po svém nebo pomocí přesné mapy, která před několika lety vyšla v polském časopisu Bajtek.



Teprve po 2 letech vyšel díl druhý, kterému se již nevěnovala taková pozornost, ačkoli byl, alespoň podle mne, z trilogie nejlepší. Jistá neoblíbenost druhého dílu spočívala hlavně v jeho složitosti, jelikož graficky, zvukově atd. byl druhý díl velice slušný. Hra však není tak složitá, jak se na první pohled zdá. Když jsem se k ní nedávno vrátil s použitím své staré mapy, šlo vše jak po másle. Doufám tedy, že s mojí mapou se i vám Dan Dare II bude hrát lépe.

Nakonec ještě k dílu třetímu. Dan Dare III je hra poměrně jednoduchá a vzhledem k velké reklamě slušně rozšířená. V některém z příštích čísel Excaliburu ji popíšeme podrobněji.

A nyní tedy zpět k Dan Dare II. S hlavním hrdinou známého amerického comicsu - Dan Darem se nacházíte na lodi nepřátelských Mekonů. K dohrání hry potřebujete na každé lodi najít a zničit zárodky vyvíjejících se Mekonů (na mapě kolečka s tečkou uprostřed). Podaří-li se vám to, stačí již jen dojet k přechodové komoře a přejít do lodi další. Jak již vyplývá ze slova "dojet", nepohybujete se na lodi po svých, ale létáte na antigravitačním skútru, takže váš pohyb je sice rychlejší, ale naopak vznikají potíže s řízením, jelikož vás ovlivňuje setrvačnost apod. Všude se pohybují vaši nepřátelé a bývají někdy velice záludní, protože disponují taktéž rychlými skútry. Na palubách lodí se vyskytují i jiné překážky, jako jsou například gravitační pole (na mapě jsou značené jako obloučky se šipkou ve směru možného průletu), přes které se můžete pohybovat jen zprava doleva nebo jen opačně a to cestu značně ztěžuje. Velice nepříjemný je odpočet času, který zbývá do výbuchu lodi. Avšak pozor, čas se nepočítá od chvíle, kdy vstoupíte na loď, ale od okamžiku zničení prvního zárodku. Svislé šipky označují oblasti, ve kterých jste unášeni proudem vzduchu jedním směrem, nahoru nebo dolů. Např. v třetí zóně sebráním jistého přístroje (na mapě "F") obrátíte proudění vzduchu ve všech trubkách. Dalším problémem bývají neproniknutelná silová pole, které se dají zrušit pouze zničením palubních počítačů (na mapě zpola vybarvený obdélník). Dobré je zvolit tuto taktiku: Prolétejte si každou loď a pořádně si rozmyslete, kudy poletíte tak, aby jste zničili zárodky co nejrychleji. Po zničení všech zárodků musíte dosáhnout přetlakové komory (na mapě "X"), na jejímž druhém konci vás čeká další nepřátelská loď nebo již jen THE END.

Zpracoval ANDREW

Mapu pro 3. a 4. level najdete na 3. straně obálky!

NOVINKY

Z krachu arkády **Never Ending Story II** si firma *LineL* nic moc nedělá - jen se otřepala a rozhodla se zuby nehty (nebo už pouze nehty?) držet tohoto tématu. V blízké době se tedy dočkáte **NEVER ENDING STORY II** v podobě role-adventure.

Firma *Empire* chystá další díl strategické válečné hry Team Yankee. **TEAM YANKEE II: THE PACIFIC ISLANDS** má být tím pravým pro všechny obdivovatele chlapíků v mašinách s tlustými pancíři.

Firma *Lucasfilm* je v současné době nejstřeženějším producentem herního software vůbec. Pečlivě jsou sledovány poslední úpravy projektů **INDIANA JONES 4** a **MONKEY ISLAND 2**. Pro majitele PC jedna potěšující zpráva - dokončuje se verze **ZAK MC KRACKENa**, využívající grafiky karty VGA. Dále je ve výrobě mluvící **LOOM** pro CDTV.

Sid Meyer, duchovní otec velice úspěšné strategické hry RAILROAD TYCOON, tvoří pod záštitou firmy *Microprose* další hru. Jmenuje se **CIVILISATION** a všichny simulační a strategičtí maniaci se prý mají na co těšit.

DRILLER

V roce 1986 přišla firma Incentive se zajímavým systemem pro jednoduché sestavování 3D her. Prvním produktem tohoto projektu byla hra Driller, která je notoricky známá snad všem pařanům. Nicméně dohrát ji není nic jednoduchého. Není tajemstvím, že si na této hře vylámali zuby i tak tuzí pařani jako je např. LLG nebo Červ. Žádná hra však není nedohratelná a ani tato nebyla vyjímkou...

Na začátku hry se ocitáte v malém tančíku na vzdálené a opuštěné planetě. Ihned ucítíte, že zde něco smrdí. Není třeba hned panikařit, je to jen plyn, který se pod povrchem planety nahromadil v kritickém množství a je třeba jej uvolnit tím, že v každém z 18ti sektorů zapustíte speciální sondu, která bude plyn odčerpávat. Sondy si nemůžete píchat kam vás napadne. Tak aby se učinnost sondy pohybovala okolo 100% ji musíte umístit vždy jen na určté místo v daném sektoru (viz souřadnice). Na celou akci máte pouze 4 hodiny pozemského času. Po tomto limitu planeta explodje a s vámi to nejspíše nedopadne nejlépe.

Ovládání:
S - zrychlit
X - zpomalit
D - zapíchnout sondu
C - vzít sondu zpět
A - zrychlit otáčení
Z - zpomalit otáčení
P - pohled nahoru
L - pohled dolů
R - zdvihání
F - klesání
U - ubrat dozadu
Space - přepínání střelba / pohyb
I - Menu (save, load, quit, info)

kompletní řešení

Řešení jednotlivých úrovní:

1) AMETHYST - počáteční sektor. Velice jednoduchý - píchněte sondu do černého kříže. Souřadnice místa vpichu: X 6038, Y 6059, čelem musíte být otočeni na SV. (Dále již jen X,Y a směr)

2) TOPAZ: Píchněte sondu za zeď na 3099,1358,J a vyjeďte výtahem do K2 komplexu. Za levým přístrojem se protáhněte do K1 kompl. a zničte krychle zásahy zprava doleva, aktivujete teleporty. Vraťte se na start.

3) BERYL: Přestřelte 3 dráty vedoucí z K3 kompl. Nyní můžete vstoupit do budovy a otevírat si dveře v Sev. a v Záp. zdi. Sondu píchněte na 7178,4490,V.

4) AQUAMARINE: Zde můžete v pravém hangáru přestoupit do letadla, které sice nemůže zapouštět sondy, ale někdy se hodí. Píchněte sondu na 5124, 2900,J a do západního sektoru přejděte v místě, kde ukazuje šipka.

5) RUBY: Střelte do světlejší části družice a píchněte na 3752,2506,V.

6) MALACHITE: Zdola vleťte letounem do K4 komplexu a zničte odstřelovače a napáječ silového pole v sektoru OCHRE, vyleťte ven, střelbou do očí zničte strážce za zdí a rozstřílejte pět kvádrů na zemi. Na jejich místo poté můžete klidně píchnout tankem sondu na 5980,5822,J.

7) EMERALD: Střelám je možné se vyhnout jízdou podél stěn. Sonda patří na 4543,4128,Z.

8) LAPIS LAZULI: Vypínač na stěně anuluje zeď a zapíná dveře, píchněte na 3739,4061,V.

9) ALABASTER: Střílejte do bazénu, dokud se tekutina nevypaří, poté zapusťte sondu na 4143,3757,S. Na jižní stěně je velmi důležité přehodit spínač (!)

10) NICCOLITE: Pozor na miny mezi kvádry. Na jižní stěně přehoďte spínač a píchněte na 0512,1698,S.

11) QUARTZ: Přestřelte drátek, aby kvádr spadl a pobořil zeď. Přehoďte spínač na jižní stěně a píchněte sondu do kříže na 2786,1799,Z.

12) OPAL: Píchněte na 7744, 7360,S a přehoďte spínač, jsou-li přehozeny i spínače z předešlých tří sektorů, zmizí jižní stěna.

13) DIAMOND: Vjeďte do tunelu, který vede do budovy. Je zakončený kosočtvercem, který musíte soustavným najížděním a střelbou zničit. Poté celá budova zmizí a vy můžete píchnout na 4120,2724,S.

14) BASALT: Vjeďte do konce zídky a ocitnete se v tajné chodbě, na jejímž konci je třeba přehodit spínač. Vyjeďte ven a ze severní strany vystupte na nízkou budovu, kde je možné zapustit sondu na 0905,2258,V.

15) GRAPHITE: Letadlem zničte desku vznášející se nad povrchem a na uvolněné místo píchněte sondu 1303,5975,S. Dotykem zničte též malou kostku, která má vliv na silové pole v sektoru OCHRE. Střílejte do sev. stěny skrze "mušku", až se objeví známý přepínač, přehoďte jej.

16) OCHRE: Píchněte na 1814,7129,JZ. Přehoďte přepínač na stěně.

17) OBSIDIAN: Střelte do desky a přejeďte po ní přes příkop. Píchněte na 6710,6222,S. Na severní stěně až doposud bylo číslo 17, ale po zkompletování všech 17ti sektorů by se na jeho místě měl objevit spínač. Přepněte jej a zmizí sev. stěna.

18) TRACHYTE - finále! Na východní polovině je malý otvor v silovém poli, kterým se dostanete do sev. části sektoru. Systematickou střelbou do objektů nejdříve doplňte čtvrtý jehlan do rámce a poté odstraňte vše z jeho vnitřku. Na uvolněné místo nyní můžete píchnout poslední sondu! (4122, 7354,J)

NOVINKY

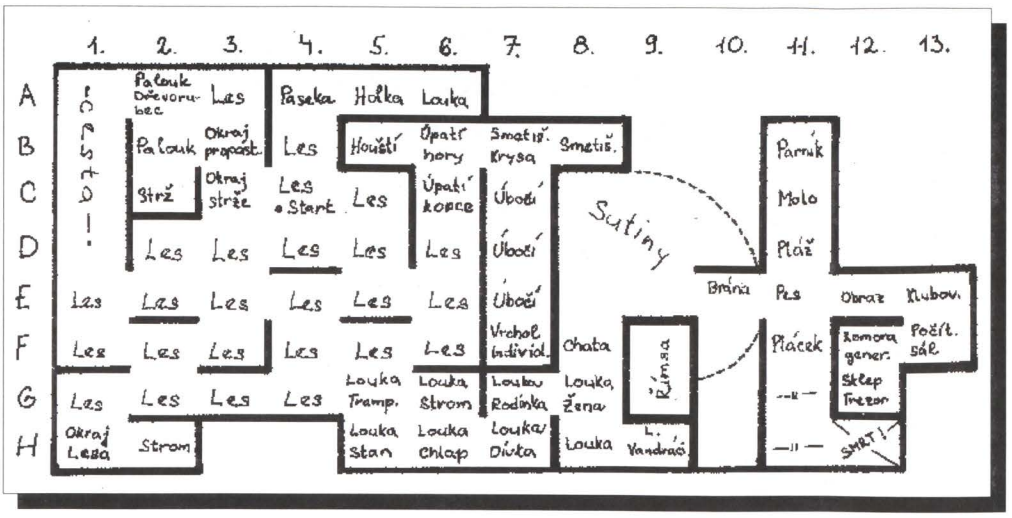
Zdá se, že Tolkienův "Pán prstenů" opět začíná táhnout. Po trilogii firmy *Interplay* se na scéně objevuje známý producent strategických her, firma *PSS* (např. **Conflict Europe**), s novinkou **RIDERS OF ROHAN**. Těžko říct, co se to na Tolkienovy fanoušky zase chystá. První zveřejněné obrázky však vypadají docela dobře.

Je mezi našimi čtenáři někdo, kdo by alespoň neslyšel o hře **Paperboy**? Nezdá se mi to příliš pravděpodobné. A jsou-li mezi vámi tací, není třeba věšet hlavu - své oči si stále ještě můžete kazit s **PAPERBOY 2** od fy *Mindscape*. Slíbeny jsou verze pro všechny rozšířené 16 i 8-bitové počítače.

Firma *Accolade* hodlá prorazit na softwarový trh s počítačovou verzí filmu **HOME ALONE** (Sám doma), který slavil ohromné úspěchy po celém světě a nyní se konečně objevil i u nás. V současné době mají být dokončeny verze pro PC a Amigu, ostatní budou následovat.

ATARISTŮV PROTIÚTOK

je volným pokračováním textové hry Pomsta šíleného Ataristy, která snad nechybí žádnému majiteli těchto osmibiťáků. Tento druhý díl je však nepoměrně těžší, a pokud tedy chcete provést protiútok a koupili jste si právě toto číslo Excalibüru, jste na nejlepší cestě k úspěchu.



1. Začínáme na C4. Jdeme do A5 a v houští vezmeme krabičku, otevřeme ji, nalezneme tabletu a tu sníme. Můžeme nést více předmětů.

2. Jdeme na C3, na okraji nalezneme hák. Vezmeme. V D3 pěkně vyšplháme na strom a vezmeme svítilnu. V F3 odvážeme lano a to je ta správná chvíle, abychom odešli do B2.

3. V B2 příkazem "dolů" vylezeme na římsu, po ní dojdeme ke skále, kde objevíme jeskyni (nezapomeňte zapnout svítilnu). V jeskyni to pořádně prohrabeme dokud nenajdeme střep, kost a sošku. Vezmeme pouze střep a kost.

4. Se střepem jdeme k archeologovi, který se potuluje mezi E1-3 a F1-3. Má z vašeho objevu takovou radost, že vám za něj daruje brašnu. V ní je rukavice a otvírák (velice štědrý archeolog). Nasadíme si rukavici a prozkoumáme dutinu stromu na F4. Uvnitř najdeme šišku kompas a past. Ta past se bude určitě hodit a tak jí vezmeme. Na H2 vylezeme na strom pro slaninu a jdeme na B6. Nastražíme past a prozkoumáme díru. Jezevec se chytne do pasti (a to je dobře).

5. V noře vezmeme jezevče a darujeme ho holce na A5. Vezmeme motyku. S ní najdeme na D5 řetěz. Komu ho dát? Zkusíme dřevorubce. Dostaneme rum, kterým obdarujeme individuum na F7.

6. Jdeme na F6. Vezmeme cepín a utíkáme na F7, kde zneškodníme krysu (pěkně do ní klepni). Nyní jdeme na B8. Pokud budeme usilovně kopat, bude nám odměnou nalezený chloroform, kanystr a repelent. Vezmeme kanystr a chloroform. Na A5 uspíme holku.

7. Spící dívku doneseme na G5. Zde ji necháme napospas trampům (sorry). Vezmeme otvírák, konzervu (E6), lahvičku s Poblexem (B1) a píšťalu (u individua v kapse)

8. S tím vším jdeme na H6, H7, kde sníme Poblex. Pokračujeme na G7. Zde použijeme píšťalu. Nyní na G8. Z G8 se vrátíme na G6 a najdeme náhrdelník (je nutné jít přes G8 jinak ten náhrdelník nenajdete).

9. S náhrdelníkem jdeme opět na G8. Jde za námi žena, která se na F7 zřítí do F8.

10. Na H5 ze stanu vezmeme čikuli a jdeme na F8. Zde jdeme 2x na sever a 1x na západ (bludiště nemá systém) a narazíme na feťáka. Čikuli pro něj bude dost dobré.

11. Vraťte se na B4. Seberte zde zapalovač a na A5 u Růžičky v kapse seberte kartu!

12. Na B7 v odpadcích najdeme spray. Na F8 vykopeme slivovici a s chutí ji vypijeme. Vyšplháme na římsu nad námi (F9). Na G9 hodíme spray vandrákům do ohně. Na H9 najdeme ampuli. Naplníme zapalovač. Z F6 vezmeme masku a na H5 vypáčíme bednu motykou. Ta bomba bude dobrá!

13. S maskou bombou a zapalovačem odcházíme na F8. Jdeme 3S, 1V, 1S, 1V, 2J, 1V. Stojíme na F10. Odpálíme bombu. Nyní se vrátíme. Kanystr naplníme naftou na A1.

14. Na E10 vezmeme z budky klíč. Na E11 dáme psovi kost, na G11 najdeme hadr a pokud se pokusíme vzít popelnici objevíme ředidlo. Pomocí hadru a ředidla odstraníme barvu z nápisu na F11. Rozšifrujeme nápis.

15. Na E11 objevíme na psí boudě klávesnici na které napíšeme dešifrovaný text. Použijeme klíč.

16. Na E12 najdeme za obrazem kódovanou zprávu. Rozkódujeme ji podle karty. V E13 spadne ze stropu disketa. Na F12 vylejeme naftu generátoru. Zapneme počítač. Z menu vybereme operaci č.1. Na F12 se otevře tajný vchod. Ještě vyvoláme operaci kódované slovo. Opět rozkódujeme pomocí karty. Dozvíme se heslo k trezoru. Pak už stačí otevřít trezor, vzít krabici s virem, zaplatit na C11 náhrdelníkem a nastoupit na parník. KONEC

Peter Lee

NOVINKY

■ Známá firma *Cinemaware* (jejím posledním velice úspěšným programem byly **Wings**) chystá tři novinky - **TV SPORTS BASEBALL, TV SPORTS BOXING** a **ROLLERBABES**; vše pro PC a Amigu.

■ Firma *Millennium* potvrdila svůj úmysl parodovat ve svých dílech všechno co se dá. Po Jamesi Pondovi přichází - **ROBOCOD**.

■ Pokud znáte firmu *Titus*, je pravděpodobné, že vám něco říkají také **Crazy Cars**. Programátoři od *Titus* nyní dokončují **CRAZY CARS III** (zatím Amiga, PC, ST) a chovají se prý velice tajnůstkářsky.

■ Od firmy *UBI Soft* nic moc nového. Pokračování **Unrealu** je zatím pouhým přáním herních fandů, novinkou jsou pouze **CELTIC LEGENDS** a PC-verze **GREAT COURTS 2.**

■ Naproti tomu firma *U. S. Gold* patří mezi ty pilné. Jako novinky můžeme jmenovat **GAUNTLET III, G-LOC, BONANZA BROS, GODFATHER, NO-GREATER GLORY** (od *SSI*) a **WESTERN FRONT**.

INZERCE

MS-DOS

Na PC AT vyměním (i koupím) kvalitní a bezvirové hry a užitkové programy. Mám zájem i o stálou výměnu. Seznam za seznam. Kozák J., Drahelická 59, Nymburk 288 02

Kdo má zájem o výměnu her a programů všeho druhu na PC AT ozvěte se prosím na telefon 85 55 412, nebo mi napište na adresu: "PAC" - Tesařík Petr, Dolákova 551, Praha 8 - 181 00

Koupim emulátor ZX-Spectra na IBM-PC nebo jiných 8-bitových počítačů. Majitelé pište na adresu: Nýdrle M., Skalka 664, Neratovice - 277 11

Vyměním velmi kvalitní hry na IBM PC-XT/AT. Zašlete svůj seznam. Nýdrle M., Skalka 664, Neratovice - 277 11

Vyměním hry na IBM PC (novinky - VGA, EGA). Zašlete libovolnou disketu s Vaším seznamem. "Seriózní jednání". Pavel Dolejš, Marvanova 324, Praha 9, 190 15, tel: 02/850 15 57

Sháním hry Powermonger a Operation Stealth na PC. Pomozte, jsem velký hráč her typu Adventure. Mirek Šmejkal, Pražská 621, Mnichovice 251 64

Nabízím popř. vyměním hry pro PC XT/AT. (mám zájem pouze o hry rok 90, 91). v případě výměny pošlete seznam. František Vančura, Sokolská 7, 750 00, Přerov.

Sháním na PC/AT VGA tyto hry: Maniac Mansion, Zak McCracken, Loom, The Secret of the Monkey Island, Nightshift, Lotus Challenge, Gods. Dušan Smetana, Palackého 831, 252 63 Roztoky u Prahy

Vyměním hry na PC XT (CGA, EGA, HGC). nab.: Ducktales, Prince, Harrier ap. Sháním DM, Total Recall ap. Seznam za seznam. Martin Buda, Hálkova 15, Havířov, 736 01

Koupím nebo vyměním hry a programy na PC. Prosím o seznam nebo telefonujte na 0326 243 73 nebo napište. Jiří Havelka, J. Palacha, 1035, Mladá Boleslav 293 01

Sháním hry na PC XT/AT. Nejlépe Lucasfilm, Psygnosis, Elektro. Arts. Zaplatím. Seznamy a podmínky výměny na adresu: David Pírek, Domašín 260, 257 61, tel.: 0303/43860 - David

Vyměním hry na PC EGA/VGA zháňam Powermonger, Speedball 2, F29, ale aj iné, ponúkam super hry od Sierry (Larry 3, SQ4) a asi 80 iných. Miroslav Kolár, Miškovecká 6, 040 01, Košice

Vyměním hry na PC. Sháním: hry od f. Lucasf. a Sierra, Dun. Master. Nab. Lar. I, II, III, In. Jones III, PQ I, SQ I, KQ I, SS 2. F 15, F 16, Lemmings, WAR, apod. Martin Šíp, V Sedlci 211, Praha 6, tel.: 3116379

Kdo může nabídnout free-ware a share-ware (zajímavé užitné programy i hry?) Uvítám katalog na disketě HD 1, 2 nebo 1, 4 MB. J. Prokůpek, box 92, 756 61, Rožnov p. Radhoštěm

Hry na PC - koupím nebo vyměním. Prosím o seznam. Vladimír Janda, Žlutická 28, tel.: 019/222980

Vyměním či koupím hry a užitkové programy na PC XT/AT. Sháním hry Dam Busters, Red Baron atd. Poštovní schránka 123, 412 01, Litoměřice

AMIGA

Koupím nebo vyměním hry a programy na Amigu 500/1 MB, hlavně hry uveřejněné v Excaliburu. Jan Rukavička, Družstevní 247, Tábor 390 02

Hledám přítele na výměnu rad, zkušeností a také programů. František Bár, Horní Hlinky 71, 664 91, Ivančice

Kdo pomůže začátečníkovi na A 500 s vybudováním herního software? R. Gurecký, V aleji 840, Karviná - Ráj, 734 01. Hlavně hry od Sierry On Line.

Sháním hry Champions Of Krynn a Death Knights Of Krynn. Koupím, vyměním, originály mají přednost. Jinak vyměním a koupím hry na Amigu. René Malota, Aloisina 3, Ostrava 2, 710 00

Koupím jakékoliv i starší adventure hry na A500/1MB, podmínkou je, aby byly v češtině. I jednotlivě, cena nerozhoduje. Miloš Kalerta, Fri+ova 1102, 263 01 Dobříš. Platí stále.

Sháním vše o MC 68000 a operačním systému Amigy. Dále vše o Amiga 500 Plus včetně aktuální ceny v SRN. Jakub Vosáhlo, Pátkova 3-A1901, Praha 8, 182 00. Tel: 02/8556152-745.

Hledám majitele Amigy 500 k výměně zkušeností a programů. Michal Polák, Gagarinova 1229, 580 01 Havl. Brod.

Vyměním hry a programy na A500/1MB. Zašlete seznam. Nabízím Xenon 2, Lotus Esprit, Powermonger, Fighter Bomber a jiné. Robert Krejza, Rynholec 127, 270 62.

Hledám kolegu pro výměnu programů na A500. Zaměření na užitkové programy a grafickohudební dema. Jan Žalud, Pavlovská 45, Mikulov 692 01

Sháním tyto hry: Red Baron, The Lost Patrol, Speedball II, Falcon, Mission Disk 1+2, Birds Of Prey, Golden Axe. Jen 100% stav. Koupím nebo vyměním. V. Kubín, Budějovická 36, Praha 4, 140 00.

Kúpim literatúru o hardware Amigy, aj zahraniční. Martin Hrušecký, Lúčky 19, 908 51 Holič.

Vyměním hry a programy na A500. Zašli zoznam. Odpoviem každému. Platí stále. Inf. na adrese: Ladislav Masár, Kukučinova 11/308, Nová Dubnica 018 51

Mám zájem o hry: Railroad Tycoon, Cadaver, Paradroid. Koupím nebo vyměním. Nikola Pejčev, Zahradní 13, 354 72 Ormoul

Koupím, vyměním hry na Amigu 500, Zašlete prosím seznam. Martin Kubeš, Na baště sv. Tomáše 7, Praha 1, 118 00

Koupím hry a užitkové programy pro Amigu 500 Plus. Dále sháním seznam her a progr., které fungují na Amize 500 Plus. Radek Šesták, Havlíčkova 765, 267 51 Zdice

Vyměním hry a účelové programy na Amigu 500. Koupím program pro jednoduché účetnictví. T. Kučera, Dolní 106, Bystřice p. Hostýnem 768 61, Tel.: 0635/912493.

Koupím starší Amigu 500 + monitor. Robert Šalanda, U sboru 1293, 688 01 Uherský brod. Tel.: 0683/2822.

ATARIST/TT

Kdo pomůže získat hry na ST: Powermonger, Dam Busters, Shadow of The Beast II, Elvira, The Lost Patrol a jiné. Milan Bednář Sokolovská 102, Plzen 323 15.

Vyměním hry a programy na ST. Seznam pošlu proti korunové známce. Lukáš Krejčů, Budivojova 15, České Budějovice 370 01, Tel.: 038/32468

Je mi 14 let a sháním hry Budokan a Predator na Atari ST. Najde se někdo? Jan Ostřížek, Na Valtické 20, Břeclav 690 04, Tel.: 0627/21462

Musím sehnat tyto hry: F19 Stealth Fighter, F15 Strike Eagle II, A10 Tank Killer, Wings, Red Baron. Pavel Veselý, Pražská 624, Mnichovice 251 64. Tel.: 0204/83076.

HARDWARE

Koupím funkční disketovou jednotku připojitelnou k Didaktiku Gama. Petr Secký, Zahradní 27, 691 06 Velké Pavlovice, Tel.: 0626/922379

ATARI XL/XE

Koupím: Elvira, Turricane I a II, Last Ninja III, Ninja Turtles, BAT, Batman The Movie, F19 Stealth Fighter atd. Pro C64, ZX, A XL/XE. Pro mgf. i disk drive. L. Míšek, Jiráskova 851, Č. Kostelec 549 41

Koupím hry na počítač Atari XE, Turbo nebo standart, od roku 1987. Michal Petr, Na Veselí 8, Praha 4

Koupím hry: Lemmings, Elite, Shadow Of The Beast, Shadow Fire, War In The Middle Earth, Super Cars, Total Recall, Turrican; a podobné novinky. P. Závodný, Větrná 5, Hustopeče u Brna 693 01

Koupím hry: Lotus Turbo Esprit, War In Middle Earth, Colorado, B. A. T., Elite, Turrican, Super Cars, Kick Off 2. Jen na kazetě. A 800XL. Houskovi, Štrossmayerovo nám. 9, 170 00 Praha 7

Sháním programy na obsluhu tiskárny Seihkosha GP-500A na Atari 800 XE/XL. Nabízím hry, zejména textovky. Petr Zimčík, Cihelní 2405/10, Karviná - Nové Město, 735 06

Koupím nebo vyměním hry na Atari 800 XE/XL. Michal Kubát, ul. 9. května 74, Pacov 395 01

Koupím nebo vyměním hry na Atari 130 XE na disketách nebo na kazetách. Prosím o seznam. A. Kubíček, Americká 32, 345 06 Kdyně

Sháním na 800 XL hry - Fighter Bomber, Dambusters, F-16 C. Pilot, Enduro Racer, Lombard Rally, Test Drive, Great Escape, hlavně vyměním. Jaroslav Osten, Stribrskeho 689, Praha 4, 149 00

Sháním hry na Atari 130 XE na kazetách. Zašlete seznam s cenami. Lubomír Krejcar, Mouchnice 44, p. Nemotce 683 34, Předem díky!

Sháním program Ramdat verze 1.7 s českou znakovou sadou pro BT-100 eventuelně i s manuálem. Nabídněte! Švach Jiří, Luční 14, 664 91 Ivančice

Sháním překladač z Commodore 64 na Atari 800 XL. Cenu respektuji. Pavel Kotula, Lidická 25, Karlovy Vary 360 20

Koupím hry na A800XL: Powermonger, Lemmings, Lotus Turbo E.C., Double Dragon, Barbarian. Martin Wydra, Marxova 1560, Hradec Králové 500 12

C 64/128

Sháním hry Street Smart, Terminator, PMD-85, Assembler, Compiler, textovky. Na kazetách! Roman Vik, Tyršova 1032, Zlín - 4, 763 02, Tel.: /?/ 62609. P. S. Hry i koupím - mám C 64.

Koupím: F-19 Stealth Fighter, F-29 Retaliator, Running Man, Lotus E. T. Challenge, Supercars I - II, Total Recall, Powermonger. Moja adresa: Száraz Zoltán, Zlaté Klasy 700, 930 39 Dunajská Streda.

Koupím: Elvira, Gods, Loom, Paradroid, Test Drive I - III, A-10 Tank Killer, Barbarian, hlavně na disketách. Pošlite seznam! Adresa: Száraz Zoltán, Zlaté Klasy 700, 930 39 Dunajská Streda.

Koupím alebo vymením programy na disketách C 64 II. Pinball, Pinball Magic, Forbes, Crack, Hundra, Supremacy, Elvira, Loom, Populous, F-19 Stealth. Adresa: Száraz Zoltán, Zlaté klasy 700, 930 39 Dunajská Streda.

Koupím hry: Toyota Celica GT Rally, Team Suzuki, Yie Ar Kung-Fu, Lombard Rally, RBI 2 Baseball, Speedball 2, Red Baron. J. Záň, Havířov - Bludovice, Vrchlického 5, 736 00.

Vyměním hry na C 64 nejraději na disketách. Zaujímajú ma nové programy. Pošlete seznam a ceny. Száraz Zoltán. Zlaté Klasy 700, 930 39 Dunajská Streda.

Vyměním hry a jiný software na C 64 (diskety). Petr Hašek, Rokossovského 559, Praha 8, 181 00, Tel.: 8550694.

Vyměním programy na C 64. Seznam nutný! David Koudelka, Fučíkova 862, Chodov 357 35

Vyměním hry a programy na C

NOVINKY

■ Je libo další AD&D? Ale prosím, firma *Electronic Arts* chystá novinku **BLACK CRYPT**. Poskytnuté ukázky grafiky jsou sice barevně poněkud monotónní, nicméně nejsou špatné. *EOA* slibuje, že "tato hra bude něco víc, než obyčejný 'dungeon'". Snad brzy poznáme, co je na tom pravdy. Zatím je na tomto projektu nejzajímavější, že již před jeho dokončením firma hrozí druhým dílem.

■ Firma *Gremlin Graphics* patří v poslední době k těm nejpilnějším. Z úplných novinek můžeme jmenovat např. akční hru **VIDEO KID**, chystanou snad pro všechny systémy, pro stratégy každého věku je určena hra **FLAG** (zatím pouze 16-bitové verze). **SUSPICIOUS CARGO** je poctivá adventure jak má být. Mimo to provedla firma *Gremlin* druhý krok do říše fantasy - po **Hero's Questu** je to **DAEMONSGATE I: DOROVANS KEY**, role-adventure ve stylu slavné Faery Tale Adventure.

■ Firma *Interplay* dokončuje druhý díl "Pána prstenů". **LORD OF THE RINGS VOL. 2** měl být hotov do konce roku 1991 a to zatím pouze pro PC. Ostatní verze prý budou následovat, již dnes však můžeme konstatovat, že programátaři od Interplay s vytvářením verzí pro další počítače příliš nespěchají. První díl trilogie (VOL. 1) existuje zatím mimo PC pouze pro Amigu a to se ještě objevil s půlročním zpožděním. Na druhou stranu - jedná se o projekt tak rozsáhlý a komplikovaný (usuzováno podle prvního dílu), že si Interplay nejspíš trochu té trpělivosti z naší strany zaslouží.

■ Majitelé PC mohou otevírat šampusy - firma *FTL* slibuje během zimy dokončit MS-DOSovou verzi **DUNGEON MASTER a**, nejúspěšnější počítačové hry systému AD&D vůbec.

■ Firma *Ocean* chystá další dvě novinky, inspirované úspěšnými filmy. První z nich je **HUDSON HAWK**, druhou **ROBOCOP 3** (oba filmy k vidění v našich kinech). Plánují se verze pro Amigu, ST, C-64, CPC a Spectrum.

64. Pouze na kazetách. Marek Vít, Bedřichov 75, 543 51 Špindlerův Mlýn.

Vyměním jakýkoliv celodisketový software na C 64. Nabízím Turrican I, II, Last Ninja II, III, Zak McKracken, Robocop I, II, a jiné (250 titulů). P. Dolínek, 5. května 745, Bechyně 391 65.

Mám C 64. Potřebuji nové hry z roku 90/91. Nabídněte jen na kazetách. Tel.: 2136. Adresa: Robert Jankovič, Dukelská 32, Bílovec 743 01.

Vyměním hry na C 64. Jen na kazetách. Sháním: Elvira, Turrican, Sim City a jiné hry uveřejňované v Excaliburu. Možná i koupě. Ondřej Dub, U smaltovny 17, Praha 7, 170 00.

Koupím poke z hry Dizzy a Turrican (kazety). P. Skalský, Na Třebešíně 23, Praha 10, 100 00.

Koupím poke na nesmrtelnost, dále hry: War In Middle Earth, Elvira, Turrican, Dizzy, Paradroid a Eye Of The Beholder (kazetové). Petr Skalský, Na Třebešíně 23, Praha 10, 100 00.

Pro C 64 koupím nebo vyměním hry Last Ninja 2 a 3, Test Drive 1, 2, Pit Stop 2, Kikstart 2 aj. Petr Bolina, Podolská 42, Praha 4, 147 00, tel.: 02/4399565.

Koupím tiskárnu BT-100, prodám i koupím software. Koupím programy na tiskárnu. K. Zozulák, Roháčova 27, Praha 3, 130 00, tel.: 02 267076. Vše na C 64.

Koupím simulátor ponorky z 2. sv. v. a hry War In Middle Earth, Tomahawk, F-15, Dam Busters. M. Knebl, Palackého 602, Kopřivnice 742 21.

Vyměním programy na C 64, převážně na kazetách, seznam výměnou za seznam, sháním Lotus Turbo E. C., Duck Tales, Teenage Turtles a Turrican. Luděk Benada, Dlážděná 7, 696 18 Lužice.

Koupím nové hry 1989 - 91 na C 64. Jen na dataset. J. Pospíšil, Irkutská 8, 625 00 Brno.

Koupím manuál ke hře Rambo II na C 64, dále hry Mad Max, Bionic Ninja, Double Dragon, Dragon Ninja, Le Mans, Knightrider, Turtles Ninja, F 19 na disketách. Roman Benda, Novohradská 117, 370 08 České Budějovice.

Vyměním, levně koupím hry na C 64. Pouze na kazetách. Rok výr. 90 - 91. J. Říha, Dukelských hrdinů 1, Břeclav 690 02.

Na C 64 koupím kvalitní hry na disketách. Tomáš Stingl, U krbu 3, Praha 10, 100 00, tel.: 02/775631.

SINCLAIR

Kto predá program The Artist 2? Marek Antoži, Jesenijská 20, Košice 040 12.

Sháním hry na Didaktik a jejich manuály. Především simulátory 87 - 91. Zn. Začínám. Oldřich Bašík, Jáchymovská 2920, Česká Lípa 471 01.

Nabízím hry na Didaktik G. Zn. Seznam zašlu za známku. Petr Baránek, Bulhary 14, Břeclav 691 89.

Sháním hry Teramex, Last Ninja II a podobné hry. Nabízím hry Soldier Of Fortune, R. Dangerous, Tiger Road, Werewolves Of London. Petr Mach, Okružní 899, Třebíč 674 01.

Sháním hry: A. C. E., Ace Of Aces, S. F. Harrier. Možná výměna. Brno - tel.: 325885.

Vyměním hry na ZX Spectrum a kompatibilní. Seznam za seznam. Mám Savage 1, 2, 3, Heavy Metal atd. Jan Kaiser, Dukelská 13, Domažlice 344 01.

Sháním hry Powermonger, Myth, F-19 Stealth Fighter, Shadow Fire a Crazy Cars I. Pokud možno i s manuálem. Hry koupím za rozumnou cenu. Jan Nilsyt, Polní 8, Jihlava 586 01.

Sháním hry Golden Axe, Shadow Of The Beast 1, 2, F-19, Total Recall. vyměním za jiné z let 87 - 90. David Nechvátal, Na Záboří 251, Pardubice 530 02.

Sháním kompletní verze her: Laser Squad s 5 (ne 3) scénáři a Defender Of The Crown, kde se po vítězství přihrává další blok. M. Václavík, Rudohorská 20, 974 01 B. Bystrica.

Sháním všechny díly hry Last Ninja na Spectrum. Pavel Chmelíček, Příborská 517, Praha 9, 199 00.

Kúpim manuály 3D-Pool, Logobasic, Megabasic, Sex Crime, Taswordcs, Leonardo, Fuck Show, Maltese Joes Pool na Didaktik M. Holenka Marian, Sotiná 1216/76, 905 01 Senica.

Sháním hry Robocop, Chronos, Turrican, Jet Story a další arcade hry na Didaktik M. Luboš Kropáček, Tisovec 17, Včelákov 539 57.

Koupím hru Multi Player Soccer Manager do 10 Kčs. Pavel Prkna, Sídl. Vajgar 576/III, 377 04 J. Hradec.

Sháním hry uvedené v Excaliburu a další hry (hlavně novinky) na Didaktik Gama. Možno i výměnou. Jiří Havelka, Levského 3187, Praha 4, 143 00, tel.: 02 / 4016146.

Koupím hru Shadow Fire a Enigma Force pro Didaktik. Vojtěch Filip ml., Pod sv. Florianem 567, 338 28 Radnice - okr. Rokycany.

Vyměním hry na Didaktik Gama. Zašli seznam, pošlu svůj. Radek Tampír, Jižní 495, Borovany 373 12.

Mám Spectrum 128 a Betadisk s 80-ti stopou 3.5" mechanikou. Vyměním hry a programy na disketách, příp. na kazetách. Kysa Jaroslav, Matzenauerova 6, Brno 616 00.

Sháním na disketovou jednotku D40 kopírovací program. Martin Morávek, Na úbočí 33, Jablonec n. Nisou 466 05.

Sháním hry Golden Axe, Turrican 1, Super Monaco GP, Dizzy 4, Fighter Bomber, Supercars 1, 2, Battle Command. Martin Morávek, Na úbočí 33, Jablonec n. Nisou 466 05

Kdo prodá zachovalý interface na Kepston joystick. Levnější nabídka vyhrává! Rád bych si dopisoval s chlapcem (13 - 15 let) se zájmem o Basic. R. Volf, Braunerova 1022, Roztoky 252 63

Pozór! Pohov! Koupím hry publikované v Excaliburu jako Elvira, Powermonger... Leoš Holoubek, Tutaň 71, Dubá 471 41. Zašlete prosím seznam a ceník.

Kdo věnuje nebo zapůjčí výpis ROM ZX Spectra? Martin Douda, Netolická 9, České Budějovice. Tel.: 038/41509.

Vyměním hry a programy na Didaktik. Zašli svůj seznam s popisem. Michal Strnad, Plickova 569, Praha 4 - Háje, 149 00.

Nahraje někdo kazetu na ZX Spectrum+ levně nebo zdarma zn. Začátečník - kazetu dodám. David Beran, Dolní Kamenice 55, 345 62 Holýšov.

Nabízím hry na Didaktik, ZX Spectrum. Jiří Samek, Škroupova 59, 537 01 Chrudim 3.

Koupím ZX Spectrum Delta nebo 128k nefungující na součástky za solidní cenu. Daniel Pražák, ul. E. Krásnohorské 588, Hronov. Tel.: (0441) 71467 od 8.00 do 16.00.

Sháním hry roku 1992 na Didaktik M nebo hry z Excaliburu na Didaktik M. Marcel Strmiska, Arclebov 258, okr. Hodonín, 696 33.

Koupím počítač ZX Spectrum v dobrém stavu do 1500 Kčs, odpovím nabídce. Jiří Hýbl, sídl. Mír 477, Slavičín 763 21.

Koupím hry na ZX: Super Cars, Elite II, Legions Of Death, Damocles, Heros Quest, Colony, B. A. T., Neuromancer, F-18 Interceptor, Red Baron, Battle Command. Libor Filip, Na obci 365, 503 02 Předměřice n. L.

Koupím hry: Alien Storm, Legions Of Death, Elvira, Robocop 2, Total Recall - vše 48 kB verze, i jednotlivě. Také koupím Oxford Pascal. M. Písařovič, Janeby 882/2, Rokycany 337 01.

UPOZORŇUJEME VŠECHNY, KTEŘÍ HODLAJÍ INZEROVAT, ŽE POŘIZOVÁNÍ KOPIÍ PROGRAMŮ ZA KOMERČNÍMI ÚČELY JE V ROZPORU S AUTORSKÝM ZÁKONEM A PODLE TRESTNÍHO ZÁKONÍKU (§ 152) JDE O ČINNOST PROTIPRÁVNÍ!

VÝHRA

V dalším kole naší pravidelné soutěže o tip na hru měsíce vyhrává PC joystick:

VÝHRA

David JEŘÁBEK
Na staré vinici 10
140 00 Praha 4 - Krč

Od minulého čísla nastala liberalizace cen i u Excaliburu - doporučená prodejní cena je 24 Kčs. Prodejci Excaliburu mají možnist měnit skutečnou prodejní cenu v širokém rozsahu. Proto se může stát, že u jednoho kamelota bude stát Excalibur 29 Kčs a u druhého podstatně méně. Touto změnou chceme především zásadně zvýšit výskyt a prodejnost Excaliburu na co největším území. Budete-li mít trochu času, napište nám do redakce, za kolik se Excalibur prodává ve vašem okolí. Pomůžete tím zvýšit konkurenci mezi kameloty a snížit tak cenu Excaliburu.

Nejnovější i starší čísla prodávají:

KLUB 602, Martinská 5, Praha 1, u stanice metra B "Národní třída" (Excalibur, Amiga Magazin)

GM electronic, Sokolovská 21, Praha 8 - Karlín, u stanice metra B a C "Florenc" (Excalibur, Amiga Magazin, PCM)

WS, Svatoslavova 18, Praha 4 - Nusle (Excalibur)

Odběr v PNS

PNS	AM	Exc.
Praha	279	671
Č. Budějovice	205	245
Plzeň	25	139
Ústí n. L.	113	252
Pardubice	205	360
Brno	339	404
Ostrava	210	547
Bratislava	5	50
B. Bystrica	--	--
Košice	--	--
Sklad	9	12
Celkem	**1390**	**2680**
Rozdíl	**-170**	**-210**
Náklad	**5000**	**8000**

Prosíme Vás o uhrazení placeného inzerátu složenkou vzoru C na adresu: AMIGA MAGAZIN, box 414, 111 21 Praha 1.

	50 Kčs
	100 Kčs
	150 Kčs
	200 Kčs
	250 Kčs
	300 Kčs
	350 Kčs
	400 Kčs

☐ **ZDARMA.** Soukromý inzerát (kromě rubriky prodám).

☐ **PLACENÝ.** Soukromý inzerát (rubrika prodám) nebo firemní otiskneme, pouze když zašlete podací lístek složenky vzoru C nebo potvrzení o zaplacení.

jméno a příjmení

ulice/obec

PSČ město/pošta podpis

HRA MĚSÍCE

Na počítači ..... hraji nejvíce tyto hry:

	název	výrobce
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

V Excaliburu bych nejraději četl:

Prosíme Vás o zaslání kupónu na korespondenčním lístku na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1.

Předplatné spolehlivě

Náš nový způsob předplatného obchází VAKUS i banku, čímž se podstatně zvyšuje spolehlivost a rychlost platby. Platby jsou nyní směrovány přímo na adresu vydavatele. Vyplněnou složenku vám pošle firma SMS po obdržení tohoto kupónu.

SUPERVÝHODNÉ PŘEDPLATNÉ!

AMIGA MAGAZIN - 19 Kčs

EXCALIBUR - 14 Kčs

jméno a příjmení

ulice/obec

PSČ město/pošta podpis

Zašlete mi složenku pro předplacení

☐ 12 čísel časopisu Amiga Magazin za 228 Kčs.

☐ 12 čísel herního časopisu Excalibur za 168 Kčs.

Zašlete mi na dobírku (příplatek od 14 Kčs na zásilku)

Amiga Magazin 19 - 29 Kčs: 1 2 3 4 1/92 2/92

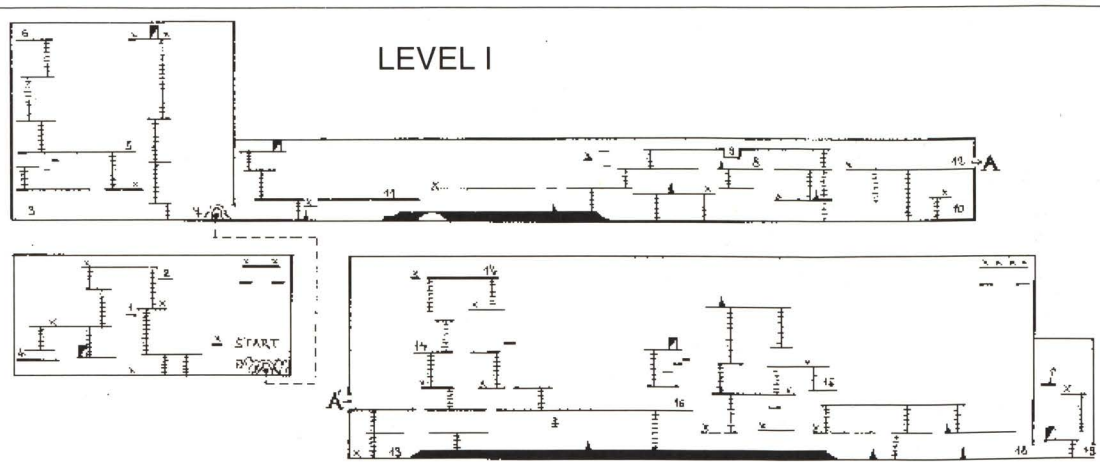
Excalibur 10 - 24 Kčs: 0 1 2 3 4 6 7 8 1/92 2/92

Postavte si virus: 49 Kčs

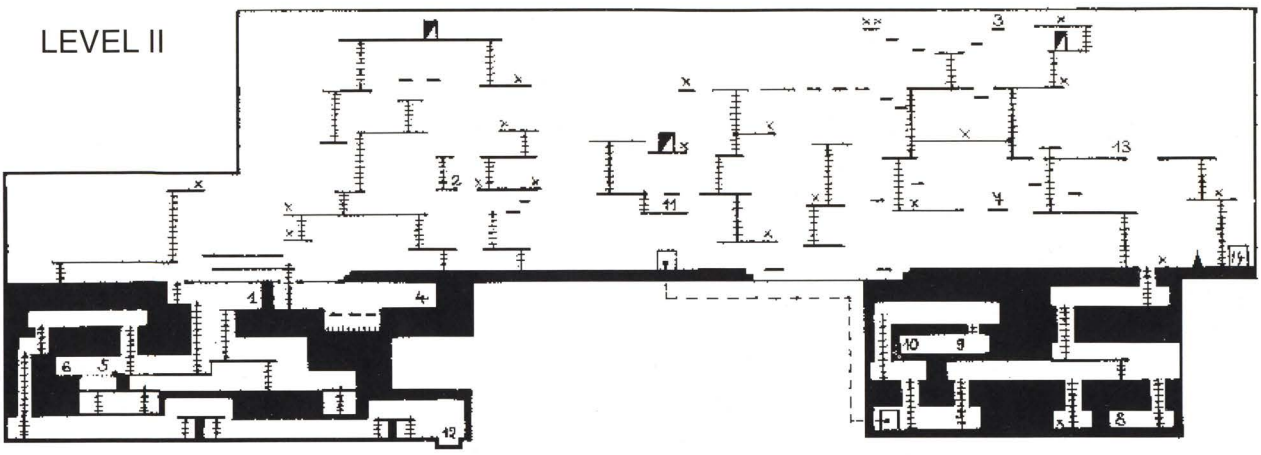
Prosíme vás o zaslání kupónu na korespondenčním lístku na adresu: SMS, U Pergamenky 8, 170 00 Praha 7.

The Elf

LEVEL I

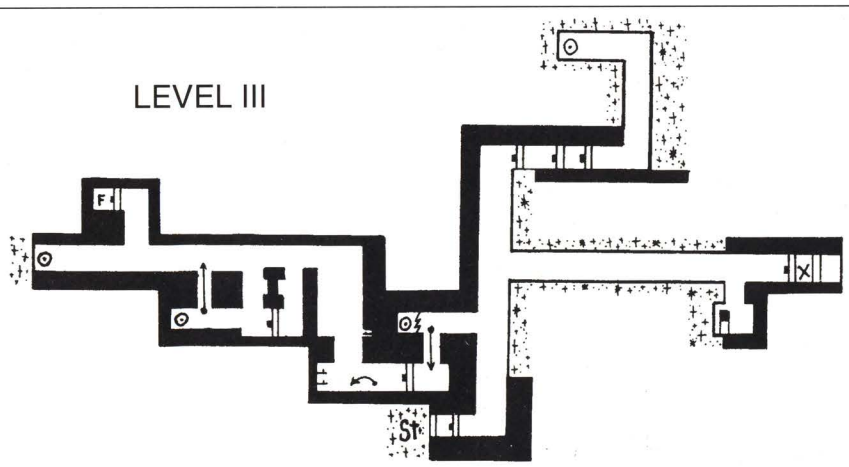


LEVEL II

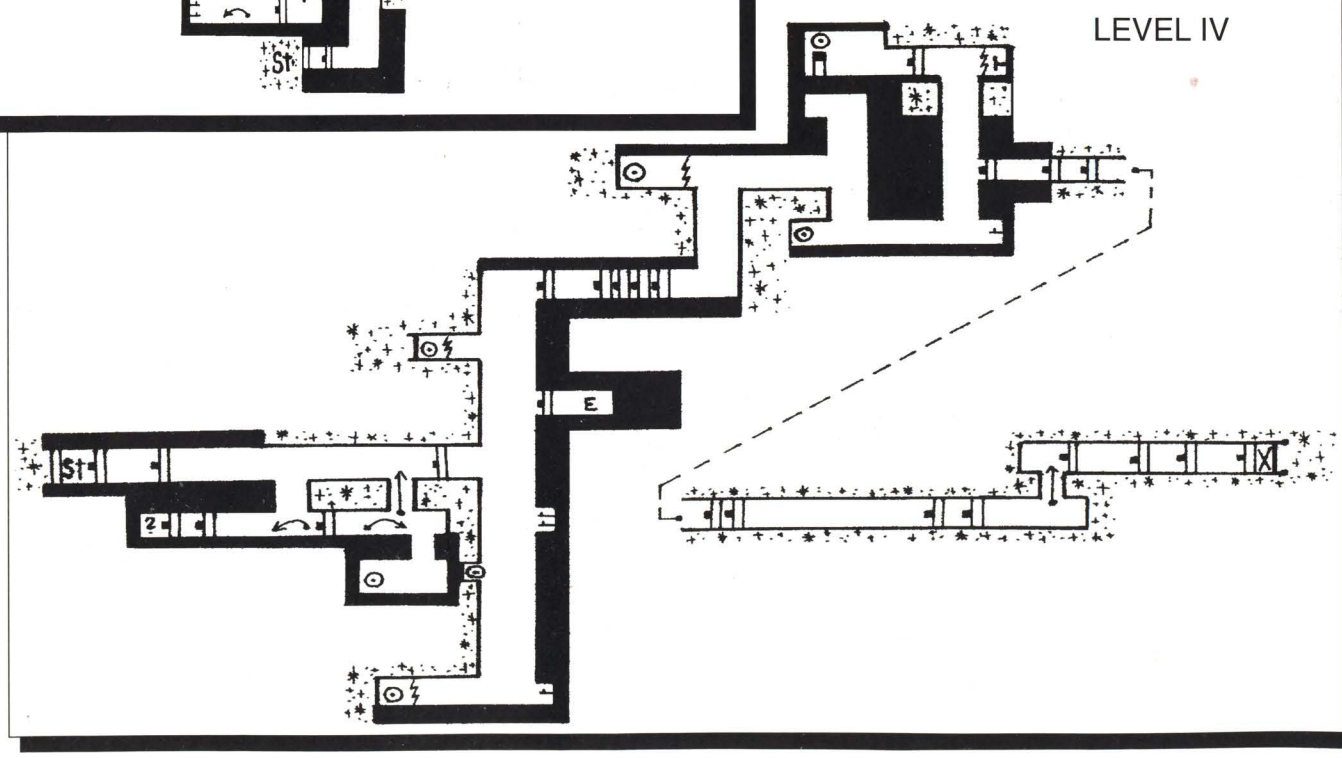


Dan Dare 2

LEVEL III



LEVEL IV



FACATIBUR
3/92